WEEKLY 独占連載 シャイニング・フォース特報

ファミコン通信

3・20 1992

290yen

3月20日発行（毎週1回金曜日発行） 第7巻 通巻170号 昭和 年9月4日第三種郵便物認可



特集 出るか、出ないか!? 噂の新アイテムをまとめてチェック!!

任天堂CD-ROM、来年1月発売に赤信号!? メガCDは安くなるの!?

『ドラクエ』、『ストリートファイターⅡ』の、あっと驚く情報も飛び出した!!

本当に出るンだな!? 噂の真相3

光栄の新作ソフト速報だ

大航海時代

メガドライブとメガCDが合体したぞ

ワンダーメガ登場

期待のRPGを徹底解剖!! ファン必読だ

天外魔境卍MARU

徹底攻略 仲間を失わずにクリアーする方法教えます!!

ファイアーエムブレム外伝

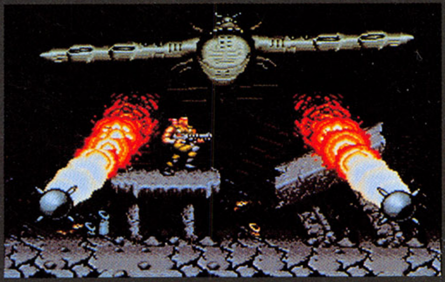

KONAMI
2分間、息
ショッキング・シーン満載の
TV-CMで体感しよう。迫力の60秒CM放映中。
「宇宙の騎士 テッカマンブレード」「絶対無敵ライジンオー」（テレビ東京系列）／「キャプテン翼」（テレビ北海道、TXN九州） ほか
奴ら・・・ゆるさん。
好評発売中
定価8,500円
（税別）
降下地点を選択せよ。
CONTRA
魂斗羅スピリッツ
TM
©1992 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ株式会社 東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

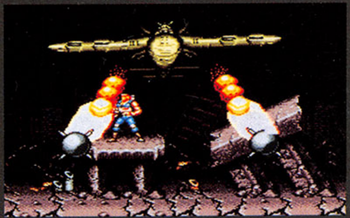
を止めろ。

ノンストップ・アクション！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコンは任天堂の商標です。





やっと、ゲーム・ハードの性能がコントラ・シリーズに追いついた。過激なアクションをギリギリの限界までリアルに表現する「魂斗羅スピリッツ」。ビルとランスの熱い魂が、人類抹消をもくろむ邪悪に満ちたエイリアンに挑む。ハッとするギミックが、およそ2分ごとに出現。呼吸を忘れるほどの集中力がギミック・クリアには不可欠。ホッとするまでの2分間、息を止めていた自分に気づくだろう。







『魂斗羅スピリッツ』を体感しよう！！ (サンプル設置店・一覧)

〈北海道〉●㈱札幌そごう●㈱東急百貨店 札幌店●㈱丸井今井札幌本店●㈱ヨークマツザカヤ●おもちゃのたけだ●㈱カネイ小川名店街店●トイスターサンピアザ店●ジョイポート本店●ホビー光●ポプラ館 藤野店〈東北・甲信越〉●ファミコン2001●㈱トイスかんの●㈱ざらんど●パーソン〈関東〉●㈱日向山梨店●㈱桃太郎●おもちゃのキジマ●㈱東急百貨店 日本橋店●ピットイン●㈱京王トレーディング聖蹟おもちゃプラザ●おもちゃのマーヤ●おもちゃのヨシオカヤ●㈱ささや●㈱西武百貨店 池袋店●㈱東急百貨店 吉祥寺店●㈱アカクラ●㈲玉屋●㈲喜屋本店●㈲おぢいさんの店 東口店●㈱ことぶきや 大宮東口店●㈲ナイスプリントニッセイ●㈲アンドウトーイ●㈱小田急百貨店 新宿店●ヤマギワ㈱ 東京本店●サルビア●㈲ベビーセンターまじま●㈱西武百貨店 船橋店●㈱マルマン●おもちゃのワタナベ●㈱ミキヤ●ファミコンショップぱる●㈱船橋東武●㈱ひろしやシャル店●㈱ひろしや戸塚店●㈱平田人形専門店●どろんこかば●㈱横浜高島屋●㈱キディランド 熊谷店●㈲あらい玩具店●ダイマル〈中部〉●㈱デンマーク 江南店●エンゼル●㈱松坂屋 名古屋店●㈱名古屋三越栄店●㈱名鉄百貨店●アリス●おもちゃの街 ブレーメン●おとわや かりがね店〈関西〉●㈱阪急百貨店 梅田本店●㈱キディランド 梅田店●キンダートーイ なんば店●ニシダヤ 京橋店●だるまや玩具 曽根店●コロボックル 逆瀬川店●ブロック●タダヤ●星電パーツ三宮店●㈱キディランド 堺店●ペリカン 岸和田店●吉岡 玩具店●おもちゃのツルヤ●おもちゃの国 ミナミ●マミーの店●ニシダヤ 藤井寺店●ペリカンワールド●ファミコン倶楽部高槻店●だるまや●ペリカン 京都店●トイプラザ 和歌山店●ゲームフリーク茨木店●J&Pテクノランド●フジランド塚本店〈中国・四国〉●トイピアことぶきや●ペリカン 福山店●㈱広島そごう●㈱徳島そごう●㈱いよてつそごう●アサヒ玩具 徳山店●こどもや本店●ふぁんたじ屋〈九州〉●エンゼル 小牧店●㈱ダイエー 福岡店●㈱ダイエー 長崎店●㈱九州ニチイ 大野城店●㈱岩田屋 本店●ぴーこっく 本店●㈱井筒屋 本店●㈱山形屋百貨店●㈱トキハ百貨店●㈱鶴屋百貨店 以上、100店舗でプレイできるぞ。

(コナミ週刊テレホンサービス実施都市) 〈関東〉東京03(3262)9110 〈関西〉大阪06(456)4578 〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000 〈北陸〉新潟025(229)1141 〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 志布志0994(72)0606 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(44)3977 [以上、10局開設しております。]

Enjoy Hudson

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU

STAFF

原作……………………P. H. チャダ
企画・監修………広井王子
監督・脚本………桝田省治
演出……………………岩崎啓眞
絵師……………………辻野寅次郎
音楽……………………久石譲

3月26日(木)ついに発売!

希望小売価格
7,800円(税別)



我が道に敵なし!!!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
絹
年令：十四才 血液型：AB型 身長：一五三・五cm
卍丸たちの命運を握る謎の美少女!!
果たして悲しげな瞳に映るものは!?
カブキ団十郎
年令：十九才 血液型：B型 身長：一七六cm
派手好き!! 女好き!! 軽い性格!!
ただ一筋に目立つためだけに戦う!!
巨犬シロ
絹と共に生まれ育った。
鋭い牙で巨悪をかみ殺す強い味方だ!!
極楽太郎
年令：一〇二四才(うち九九二年は牢の中)
血液型：O型 身長：二〇八cm
怪力は山をも砕き、口からは炎を吐き出す!!
大飯食らいの豪傑野郎!!
戦国卍丸
年令：十五才 血液型：A型 身長：一六二cm
主人公!! 手に負えないガキ大将だが
ジパングを救うため立ち上がる!!
発売記念大プレゼント!!
カラクリ兵ガレージ・キットを200名様に!!
応募方法は次のとおり。ハガキに君の"名前・住所・電話番号・学年と年令・よく読んでいる雑誌名・ひと言"を書いて、次の宛て先までどしどし送ってくれ！抽選で200名に、このカラクリ兵・豪華ガレージキットが当たるぞ！
●宛て先／〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
㈱ハドソン「天外魔境II」発売記念プレゼント係
●締切り／平成4年3月31日消印有効
●当選者の発表は発送にかえさせていただきます。
写真は、着色例です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

SQUARE
株式会社スクウェア

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

マップを手に入れるたび、
次々と新しい世界が広がっていく。





フリーシナリオだから、
自分の運命は自分自身で決めるんだ。

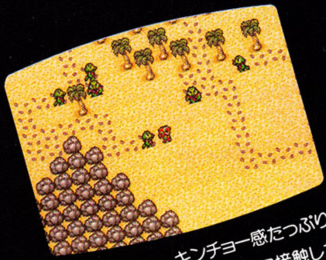


画面いっぱいに必殺技がさくれつする、
ド迫力の戦闘シーン。

ロマンシング サ・ガ、好評発売中。

感動のイベントが盛りだくさん！
キミはいくつ見つけられる？





キンチョー感たっぷり。
モンスターに接触したら戦闘開始だ。

正義だけがすべてじゃない!?
フリーシナリオならではの選択。



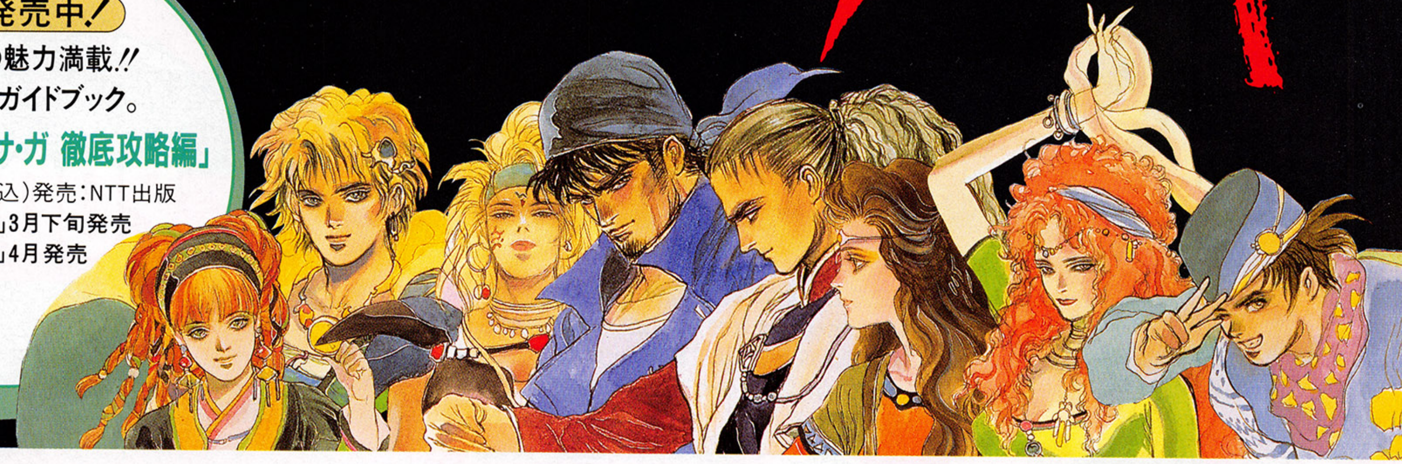
遊ぶほど面白い「フリーシナリオシステム」。

キミはもう「フリーシナリオ」を体験したか？
「ひとつの決められたストーリーを追うのではなく、どこへ行くか、どのイベントをするかを、キミ自身が決める」
…これがロマサガ話題のフリーシナリオシステム。どんなふうにゲームを進めるかはキミしだい。
ということは、クリアするイベントの数も人それぞれだ。どんなイベントがあるのか探し出すのも、ロマサガの魅力のひとつ。
さあ、キミはどんな道をたどってエンディングを迎える!?

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ・ガ

希望小売価格9,500円（税別）

こちらも
好評発売中！
ロマサガの魅力満載!!
全イベントガイドブック。
「ロマンシング サ・ガ 徹底攻略編」
定価：750円（税込）発売：NTT出版
●「基礎知識編」3月下旬発売
●「完全解析編」4月発売
SQUARE BRAND



スクウェアは、3月9日から下記住所に移転致します。今後ともより一層のお引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。
新住所：〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1992 3・20

COVER Design/YASUYUKI YAMADA

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・3486・7111(代表)

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



3月18日に『あなたがいるからここにいる』で念願の歌手デビューをする茜ちゃん。歌に芝居にと大忙しなのだ。

モデル／小田 茜
カメラマン／小町剛廣
スタイリスト／井上裕子
ヘア&メーク／笹原 薫(メランジ)
衣装協力／東京キャン ☎03・3478・1511

GAME INDEX

HARDWARE 日本ビクターとセガ ワンダーメガを発表!!



日本ビクターとセガが共同開発した、ウワサのマシンがついに姿を現わしたぞ。そう、メガドライブとメガCDを一体型にして、日本ビクターならではの味付けをしたというマシンである!!

マシンの名称は、ワンダーメガで決定。このワンダーメガ、日本ビクターとセガの両社から時期をほぼ同じくして発売される。日本ビクターが4月1日、セガが4月24日ってのが、その発売日だ。気になる価格は、それぞれ82800円と79800円。当然ここで、「えっ、メガドライブとメガCDを単品で買いそろえるより高いぞ？　それにセガと日本ビクターのワンダーメガ、同じマシンのハズなのに値段が違うのはなぜだあ？」という疑問が出てくるよね。

値段が80000円前後になってしまった点については、「日本ビクターならではの機能追加を行なったためです。テレビゲーム機としての機能充実はもちろん、CDというメディア自体が持つ拡張性にも目をつけてマシンを作りました」(日本ビクター　広報室)

では、実際どのような機能追加が行なわれたのかというと……。たとえば、DAP(デジタル　アコースティック　プロセッサ)の搭載。DAPを搭載したことによって、大迫力でしかも臨場感豊かにゲームサウンドを楽しむことができるんだってさ。DAPにはエクストラ・バスポジションなんてのもあって、ゲーム音の重低音部だけを強調するなんてのも可能なんだよね。

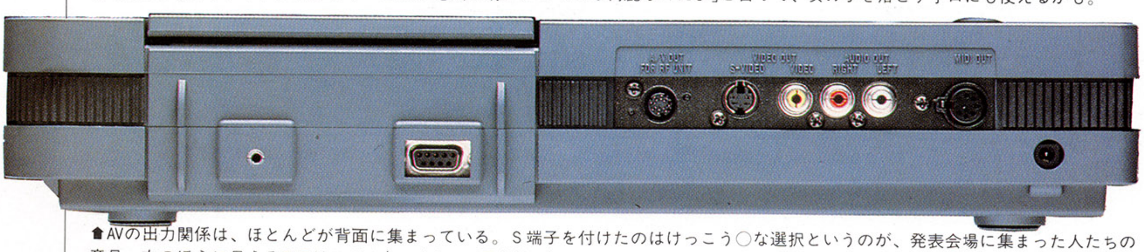
また、CD＋MIDI(複数の電子楽器上の情報を交互伝達させるための国際規格)に対応できるようにしたことが大きな機能追加だろう。プロがシンセサイザー用に作った音楽自動演奏データCDを、ワンダーメガ上で再生演奏できるわけね。8チャンネルステレオPCMなどイイ音源を使っているマシンだけに、サウンド面に関するパワーアップはやはりウレシイよな。

ビジュアル関連のパワーアップという点では、S端子の採用が大きい。今までのメガドライブのビデオ出力映像よりもキリッとしまった画像が期待できるハズ。もちろんキミの家のテレビがS端子付きテレビでなきゃ、あまり意味のない端子だけど。

もともとメガCDはCD-Gコンパチブルで、室内娯楽の王様(？)カラオケもできますよ、ってのも謳い文句のひとつだったよね。ワンダーメガはこのカラオケ機能部分も大幅にグレードアップしている。電子エコー、ピッチコントロール(CDの速度を変える)、ボイスキャンセラー(ミュージックCDのボーカル部分を消す)、ボイスチェン



▲デザインは、オトナ路線。部屋の電気を消してワンダーメガを動かすと、マシン各部に配置されたランプ類がイルミネーションと化して、とってもオシャレ。「ボクのゲーム機、電気を消すととっても綺麗なんだよ」と言って、女の子を落とす手口にも使えるかも。



▲AVの出力関係は、ほとんどが背面に集まっている。S端子を付けたのはけっこう○な選択というのが、発表会場に集まった人たちの意見。左のほうに見えるEXT.はモデム(セガゲーム図書館ね)を接続するためのものだ。通信面での新しい展開も今後ありえそうだよね。

ジャー（歌い手さんの声を自分の声に入れ換える）など……。飲み屋さんにおいてあるカラオケ専用マシンも真っ青の高機能ブリだ。

さて、日本ビクターのワンダーメガとセガの同製品に価格に3000円もの開きがある点だけど……。

「本体の機能に関しては、両社から出るマシンにまったく違いはありません。メーカーのロゴとか、ボディーカラーなどで弱冠の違いを入れてありますが（セガのワンダーメガのボディーカラーのほうが黒っぽいぞ）。値段の差が出たのはビクターのマシンには、ゲームソフトやカラオケの入ったCD（単品売りはなし）が付属しているからですよ」（セガ 宣伝部）

ホー、3000円の差とはソフト代だったのね。ゲームは4本入っているし、カラオケも4曲入っているそうだからお買い得といえばお買い得であるな……。でも、

「ユーザーが、付属のCDに3000円の価値を見いだすかどうかが問題。セガのを買うか、日本ビクターのを買うかはそのへんがポイントになってくるのでは。これでメガドライブを手に入れるときに、いくつもの選択方法ができたというわけですね。だって、日本ビクターならではの追加機能がほしくないユーザーには、メガドライブ＋メガCDの組み合わせで十分なわけでしょう」（某大手おもちゃ専門販売店 店員）

なるほどね。ところでニューハードの登場で気になるのは、ワンダーメガで遊べて、メガドライブ＋メガCDではペケというソフトが今後登場するのか、という点だ。だって、CD＋MIDIを使ったゲームが出たら、従来のシステムでは対応できないわけだよね。

「ゲームでは、そういったことは起きないようにしたいと思っています」（セガ 佐藤取締役）

つまり、CD＋MIDIやカラオケ機能を使ったマルチメディアソフトではその限りではないということ。

「ゲームとマルチメディアソフトの境界がはっきりしていない今、ユーザーにとってはいささか不安な発言ですよね」（事情通）

今後も日本ビクターとセガは足並をそろえて技術協力していくそうだけど、日本ビクターのつぎ（!?）のプロジェクトもちょっとだけお見せしちゃおう。

左のゲーム専用のスピーカーっのがソレね。ワンダーメガ発表会に参考商品として展示されていたぞ。このスピーカーとワンダーメガを組み合わせれば、アーケードマシン顔負けのサウンドを期待できるという。音の出口であるスピーカーに目をつけるとは、うーんこれも日本ビクターらしい!? ＊

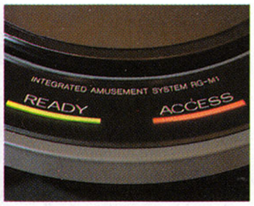


⬆DAPのモードセレクトボタンが、CD-ROMユニット部に丸いラインを描いている。使い易そう。

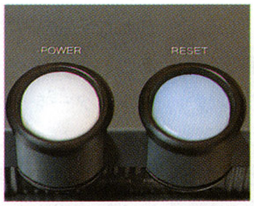


⬆セガのワンダーメガ。写真ではよくわからないかもしれないが、ボディーカラーは日本ビクターのやつと比べてかなり暗いカンジ。ロゴで区別するべし！


⬆カラオケのためのマイク端子が。2本まで接続オーケー。



⬆アクセス確認のランプがイルミネーションに……。



⬆電源スイッチ、リセットボタンが大きくてカワイイよね。


⬆CD-ROMのフタの開閉はソフトで。開閉音は静かだよ。

付属ソフトで楽しもう

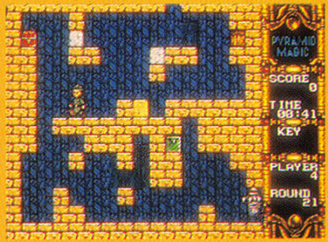
付属のCDソフトには4つのゲームと4曲のCD-Gカラオケソフトが入っている。『ゲームガーデン』で遊ぶゲームを選択。このへんの構成はいわゆるマルチメディアっぽい作り。3000円でこのソフトが付くけど、キミの選択は?

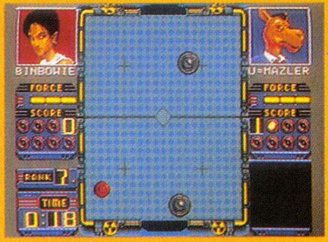

⬆クイズゲームの『クイズグランプリ』。4000問のクイズが入っているのだ。


⬆あの有名なアクションゲーム『フリッキー』が入っているなんて。感激!?



⬆『ゲームガーデン』へようこそ。4つのゲームから1本を選択しなさい。さあ！


⬆パズルゲーム『ピラミッドマジック』。適度な難易度が、柔軟な頭を育成する？


⬆『パドルファイター』は、スポーツゲーム。要するに、エアーホッケーですな。

ゲーム専用スピーカーだ




⬆日本ビクターは、ワンダーメガのためにイメージキャラクターまで作ってしまった。彼の名前はワンダードッグ。6月には『ワンダードッグ』というアクションゲームが、ビクター音楽産業から発売される予定になっている。



NEW-WAVE

ナムコ ワンダーエッグ ついに OPEN!!

『ギャラクシアン^3』、『ドルアーガの塔』、『シムロード』……楽しさテンコ盛り!!

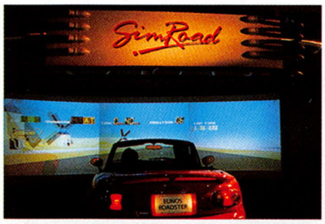


2月29日、二子玉川タイムスパーク内にナムコの都市型テーマパーク、ワンダーエッグが誕生したぞ。'96年4月30日までという期間限定ながら、東京にまたひとつ名所ができたわけだね。

このワンダーエッグの、目玉はなんといっても『ギャラクシアン^3』と『ドルアーガの塔』。とくに『ギャラクシアン^3』は1度に28人もが同時参加（大阪のプラボ千日前店のは16人）できる。それに、花博に設置されてたときよりも体感システムがレベルアップされていて、もうビシビシに動きまくっちゃうのだ。これなら600円でも高くない!? あと、注目すべきは、ユーノスロードスターをそのまま使ったドライビングシミュレーター『シムロード』。まさに本物の感覚だぞ。

また、噂されていたバーチャリティー1000の導入については、「ワンダーエッグのアトラクションは多人数が同時に参加できるものというのを前提にしてますので、今回、導入は見送りました」（ナムコ　広報）

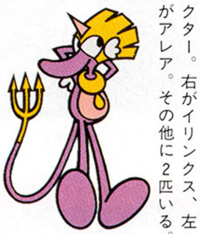
だって。ちょっと残念だね。*



⬆これが『シムロード』だ。本物のユーノスロードスターでゲームが楽しめるのだ。

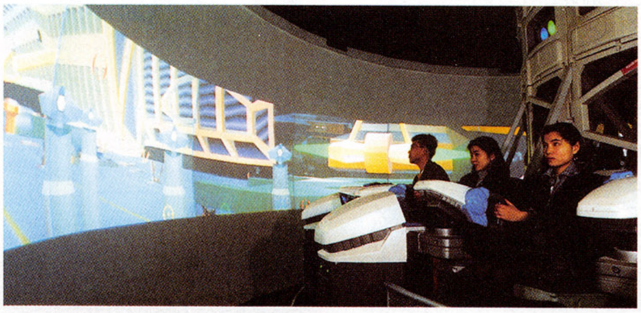


⬅ワンダーエッグ内のアトラクション利用は、この独自のプリペイドカードで行なわれる。余ったら、次に来たときに、また使うことができるぞっ。



➡⬅ワンダーエッグのキャラクター。右がイリンクス、左がアレア。その他に2匹いる。





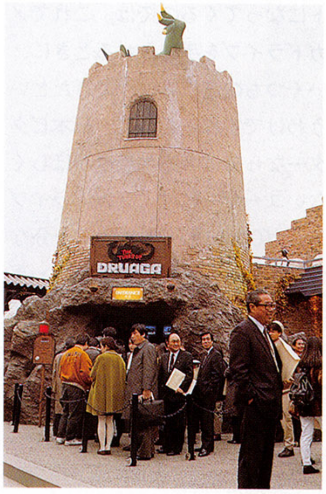
⬅28人が同時にできる『ギャラクシアン^3』。作戦前には最敬礼をお忘れなくね。



⬆移動体通信使用の『フューチャーコロシアム』。



⬆同時に5人参加の『ファントマーズ』。



⬆見よ、そびえ立つ『ドルアーガの塔』を。マルチエンディングになっているんだぞ。

MEDIA

バーチャルリアリティームービーがついに登場……その完成度は!?

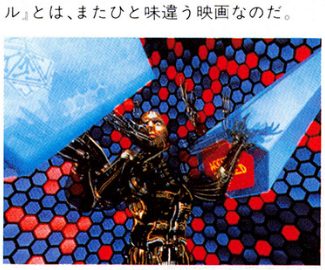
そのうちに出てくるだろうと思っていたら、ついに出ましたバーチャルリアリティー・ムービー。そのタイトルもズバリ『バーチャル・ウォーズ』だ。原題は、『THE LAWN MOWER MAN』、日本語に直すと"芝刈り機男"なんだけど、日本公開にあたって、こういうわかりやすいタイトルになったのだ。

とにかく下の写真を見てよ。しっかりと、おなじみのヘッドマウント式のモニターが登場している。このモニターって、なんか、バーチャルリアリティーの代名詞になっちゃったみたいだね。注目のコンピューターグラフィックと実写との合成シーンも、昔話題になった『トロン』なんかと比べたら、格段に進歩してるよね。この映画、松竹富士の配給で、5月の中旬ごろから松竹洋画系で公開予定になっている。*



⬆ご存じ、ヘッドマウント式のゴーグル型ディスプレー。これぞ、バーチャル!?

⬇おう!!　まるで千住観音のよう。スクリーンの中にバーチャルリアリティーの世界が繰り広げられる。『トータルリコール』とは、またひと味違う映画なのだ。



今週の数字……………15000店

SOA（セガ オブ アメリカ）は、米国小売業界最大手ウォルマートと取引を開始。この取引開始を機にして、来年3月までにジェネシス販売店舗を現在の10000店から15000店に増やす計画だ。出荷累計台数も、現在の約2倍にあたる600万台になるものと見通しを立てているとか……。



REPORT

アミューズメント エキスポ'92 開催!!

今年も、AOUが主催する恒例のアミューズメント エキスポ'92が2月25日と26日の両日、千葉県の幕張メッセで開かれたのだ。このイベント、簡単にいってしまえばアーケードゲームの新作発表会。参加メーカーは、今年から新たに出展した7社を含めて（いよいよアーケードに参入するヒューマンとか）53社。そんなにたくさんのメーカーの今後のラインアップや方向性を、ひとつの会場でぜんぶ見ることができるじつに興味深いイベントなのだ。で、今回とくに目立っていた点はというと……？

たとえばカプコンの人気ゲーム『ストリートファイターII』の続編だとか、ヒューマンのアーケード第1弾である、F1レースゲーム『フロントロウ』だとか、いわゆるビデオゲームも数多く出展されていた。だけど、それ以上に今回は大型のアミューズメントマシンや施設がやたらと目についたのだ。

昨年開かれたこのイベントでもセガのAS-1とか、タイトーの遊ARTSが発表されたけど、今年はそれを軽く上回るラッシュぶり。たとえば、セガのロイヤルアスコットスペシャル。これは、'91年の9月に発売された大型競馬メダルゲーム機、ロイヤルアスコットの特別仕様版。同時に遊べる人数が12人から一挙に23人にまで増えている。友達みんなで遊びにいっていっしょにプレーできるゲームがあったら、これはうれしいよね。

またシグマのパッティングチャレンジなんかは、お父さんが凄くよろこびそうなマシン。その名のとおり、18種類もの異なるコースパターンを持つ、ゴルフのパットシミュレーションマシンなのだ。このマシンが、ゲームセンターに出回るようになれば、お父さんと遊びにいくようになるかも……？

最先端の技術では、タイトーのISAが注目だ。ふたり乗りのインタラクティヴ・アクション・シミュレーター。操作があまり複雑じゃないシミュレーターだから下手な人でも楽しめるし、ふたり乗りとくれば、ターゲットはカップル？ ……どうだろう？ 下の写真もいっしょに見てもらえればわかるとおり、マシンや施設の大型化、ターゲットの多様化が進んでいるみたいなのだ。じゃ、メーカーはこの動きをどう見ているのかな？

「友達や同僚、カップルなどなど、みんなしてワイワイギャーギャー楽しめるゲームを当社は提供していきたいですから」（ナムコ 販促）

「当社の技術力をアピールすると同時に、店舗の大型化によって、より集客力のあるマシンが必要になったからです」（タイトー 広報）

「現在、ゲームセンターは従来の3Kイメージ（暗い、怖い、汚い）からテーマ性や付加価値を持ったアミューズメントへ変化してますから、当然それに合わせた製品が必要になりますよ」（トーゴ 広報）

なるほどね。いま話題になっているゲームセンターのアミューズメント化（大型化、複合店舗化）へ対応したものを各メーカーが出展してきたってことなんだ。でも、なかにはこういった意見も……？

「当社はすでにアミューズメントからエンターテイメントの分野へ移りつつあります」（セガ 宣伝部）

技術の進歩、市場の拡大、日々激動の波を受け続けるアーケードゲーム業界。こりゃ、メーカーの動きから目が離せないぞっ!! ＊

⬇ナムコの『SUZUKA8HOUR』。鈴鹿8耐の冠スポンサーコカコーラとタイアップ。





⬅データイーストのDVI新技術を使ったシステム。発売はまだ未定。

大型マシン&施設、続々登場!!

⬇タイトーの自信作、ISA。ソフトの第一弾は、『ケーブスピーダー』。宇宙物。右の写真ね。





⬇セガのロイヤルアスコットスペシャル。これはもうゲームというより、カジノって雰囲気だよね。





⬆ナムコの、ドリフトキング。アクセルワークとハンドル操作しだいで、通常クルマでは体験できないフルカウンターでコーナーをガンガン攻略することができる。子供にはちゃんと小さめのドリフトキッズがあるぞ。

⬇トーゴのアリス。100インチの3面マルチスクリーンを使用した劇場タイプのシミュレーションライド。イベント当日は、宇宙物が上映されていた。入ってみたいよね。

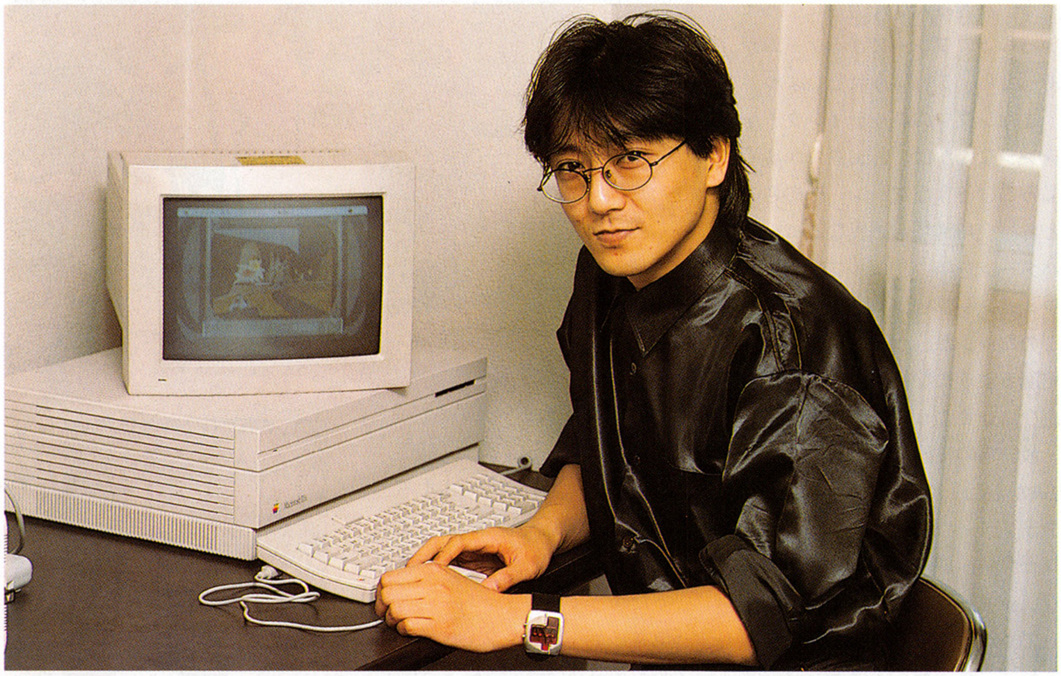


スーパーリアルなゲームが流行るか？

デザイナー
千葉慶一

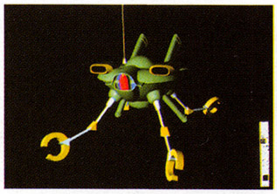
昭和35年12月8日生まれ。31歳。幼少の頃よりSFやロボット関係に興味を抱く。現在、リンクでメディア制作部長を務める。

Photograph by Mikio kitahara





⬅これが自機のガンナー・type7なのだ。



➡それでこいつが、敵のメカのひとつだ。

『ソウルガンナー』ってゲームをキミは知っているか？　マッキントッシュのCD-ROM版のシューティングゲームなんだけど、CGの質感、サウンドの臨場感など、今までのゲームとは確実に一線を画したデキなのだ。あの『スペースシップ ワーロック』以来のスゴイゲームだと業界ではいま話題になっている。今回は、そのゲームを作った千葉さんに話を聞いてみた。家庭用ゲーム機への移植の可能性があるのか、気になる発言もあるぞ。

——いま『ソウルガンナー』が話題になってますね。

千葉　ええ、おかげさまでただいま鋭意開発中です。完成すれば、アーケード版の『スターブレード』ぐらいの高水準のグラフィックのゲームになると思います。

——まだマック版も完成してないのにナンですけど、このゲームをマック以外のいろんなハードで発売する予定はないんですか？

千葉　まあ、移植についてはいろいろ話がきてるんですよ。ぼくもそれについては考えているんですが、おそらく発売することになるでしょう。移植するにしても、いろいろ問題があるんですが、PCエンジンのCD-ROMやメガCDぐらいの性能だったらギリギリ移植は可能かなあ。ああ、もちろんスーパーファミコン用のCD-ROMでも発売できると思いますよ。

——それは楽しみだなあ。ぜひ発売して欲しいですね。ところで、千葉さんは、これからのゲームはどうなると考えてますか？

千葉　うーん、どんどんリアルになっていくでしょうね。実写なんかを取り入れたりしてね。そういったことに活路を見いださないと、ちょっとマズイでしょう。ゲームのアイデアにしてももう煮詰まってきちゃってるし。昔のゲームをリバイバルとかしたりして。ゲームになるネタがないという状態ですよ。そのへんの現状を踏まえて作っていかないと駄目でしょうね。

——そうかもしれませんね。　＊

MINI INFORMATION

▶マックワールドエクスポ・東京に80000人!!

2月20〜22日、千葉県の幕張メッセにおいて、マックワールドエキスポ・東京が開催された。この3日間の会期中に80000人の入場者があったのだ。日本国内では20万台しか出荷されていないと言われているマッキントッシュのショーに80000人が集まるっていうのはすごいよね。今度のショーの展示物の中で多かったのがCD-ROM関連の製品。マッキントッシュは、もう完全にCD-ROMの時代になっているのだ。ただし、今回はハード関係やシステムソフトが中心で、ゲームソフトのほうは、ちょこっと寂し気……。でも、上でも紹介している『ソウル・ガンナー』と、F2のブースに出展されていたバンダイ制作のインタラクティブムービー『機動警察パトレイバー』はマッキントッシュユーザーの注目をあつめていたぞ。うーん、なかなかやるな、バンダイ。　＊



⬅まさに熱気むんむんムレムレの会場なのだ。



SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
©ZOOM／©1992 KEMCO
SFアニメ感覚の音と映像
撃破。
シューティングの限界に挑む、
スーパーグラフィックと迫真のバトルストーリー。
ファランクスは君の戦記だ。
瞬時に確認できる戦闘データ
超絶スペシャルウェポン
PHALANX
THE ENFORCE FIGHTER A-144
ファランクス
特殊戦術要塞MIDASに緊急指令！
「異種生命体に奪われた、惑星デリアを奪回せよ。」
圧倒的なパワーを誇る惑星防衛システムに、ただ1機で立ち向かうファランクスA-144。
迫真のスーパーグラフィックに、パワーアップ・ウェポンが炎を散らす！
X68000の超人気作品がいよいよスーパーファミコンに登場だッ。
近日発売 スタンバイ
KEMCO
お問い合わせは
☎(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698／東北022-221-8195／関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

WEEKLY TOP 30

『ロマンシング サ・ガ』と『ドラゴンボールZ』の点数が、今週に入ってかなり近づいていた。さらに首位争いが激しくなりそう。3月には発売するソフトが多いから、5位以内でもウカウカしていられないぞ。

1 ロマンシング サ・ガ



ゲーム中で手に入るアイテムには、召喚魔法の効力を持つものもあるよね。そのなかのひとつに『たまご』というアイテムがあるのだ。これを売れば金貨5000枚になるんだけど、戦闘中にアイテムとして使えば、左の写真のように恐竜を召喚することができる。ぜひ試してみよう。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9500円
1月28日発売

8462

2 ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説

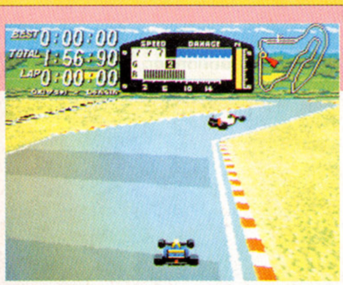


このゲームでは、キャラクターがレベルアップすると、ある変化が起こるのだ。やりこんでいる人はもう知っているよね。そう、戦闘のとき、キャラクターの連続攻撃や追加の攻撃が多くなるのだ。それにともなって、攻撃のアニメーションも増えてくるぞ。注意しながらプレーしよう。

前回2　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
9500円
1月25日発売

8259

3 エキゾースト・ヒート



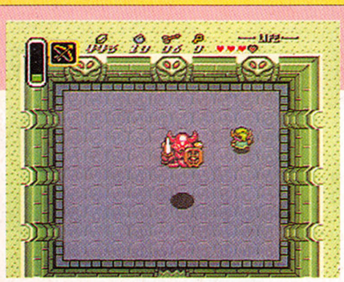
F1のゲームに欠かせないのが、マシンのセッティング。このゲームでは、ダウンフォースの強さや空気抵抗値など10種類のデータを調整できるのだ。視点もななめ上からなので、コースの先まで見渡すことができる。回転機能を駆使しているから、迫力も満点なのだ。

前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
カーレース
■セタ
8900円
2月21日発売

new

3020

4 ゼルダの伝説-神々のトライフォース-

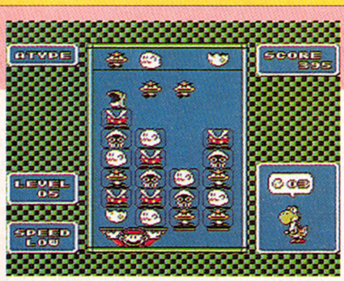


いくら探してもハートが2、3個足りないっていうキミのために、ファミ通3月6日号にハートのかけらのありかをすべて掲載してしまったのだ。これでもうハートは全部そろったようなもんだ。その号を買い逃した人は、さっそく書店をしらみつぶしに当たってみよう。

前回5　前々回4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]
'91年11月21日発売

2916

5 ヨッシーのたまご



『テトリス』から火がついた対戦パズルゲーム人気。『ドクターマリオ』や『テトリス』では、対戦者どうし同じブロックが降ってきたけど、このゲームでは両者ともに違う種類のブロックが降ってくる。腕だけじゃなく、運も左右してくるところが人気の秘密なのかもね。

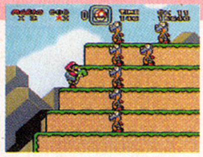
前回3　前々回3
ファミコン
カートリッジ
パズル
■任天堂
4900円[込]
'91年12月14日発売

2342

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

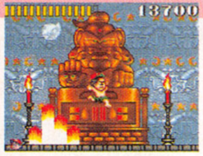
★3月6日付

6 スーパーマリオワールド



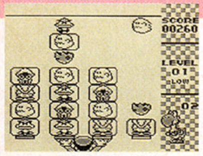
前回7 前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂 アクション
8000円[込] '90年11月21日発売
2290

7 高橋名人の大冒険島



前回8 前々回5
スーパーファミコン
カートリッジ
■ハドソン アクション
8500円 1月11日発売
1703

8 ヨッシーのたまご



前回4 前々回8
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂 パズル
2600円[込] '91年12月14日発売
1455

9 プロフットボール



前回23 前々回9
スーパーファミコン
カートリッジ
■イマジニア スポーツ
7900円 1月17日発売
1396

10 スーパーフォーメーションサッカー



前回23 前々回9
スーパーファミコン
カートリッジ
■ヒューマン スポーツ
7700円 '91年12月13日発売
1370

順位	前回	前々回	タイトル	機種	種類	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点
11	6	7	いけいけ熱血!ホッケー部 すべってころんで大乱闘	ファミコン	カートリッジ	■テクノスジャパン	スポーツ	2月7日発売	6200円	1253
12	13	16	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'89年6月14日発売	2600円[込]	1207
13	10	13	メトロイドII	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	アクション	1月21日発売	3500円[込]	1142
14	17	18	スーパー信長の野望・武将風雲録	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	'91年12月21日発売	11800円	1102
15	12	10	スーパーマリオランド	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	アクション	'89年4月21日発売	2600円[込]	1037
16	—	27	スーパーファイヤープロレスリング	スーパーファミコン	カートリッジ	■ヒューマン	スポーツ	'91年12月20日発売	8500円	842
17	14	26	テトリス2+Bombliss	ファミコン	バックアップカートリッジ	■ビー・ピー・エス	パズル	'91年12月13日発売	6500円	815
18	24	—	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売	2600円[込]	796
19	20	12	スーパーワギャンランド	スーパファミコン	カートリッジ	■ナムコ	アクション	'91年12月13日発売	8300円	757
20	—	22	ソウルブレイダー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■エニックス	アクションRPG	1月31日発売	8800円[込]	744
21	30	23	F-ZERO	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	カーレース	'90年11月21日発売	8000円[込]	692
22	26	—	ファイナルファイト	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'90年12月21日発売	8500円	689
23	—	—	ファミスタ'92	ファミコン	カートリッジ	■ナムコ	スポーツ	'91年12月20日発売	5000円	685
24	9	15	ロックマン4 〜新たなる野望〜	ファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'91年12月6日発売	7800円	672
25	19	28	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーション	'91年4月24日発売	8000円[込]	652
26	22	—	ファイナルファンタジーIV イージータイプ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■スクウェア	RPG	'91年10月29日発売	9000円	630
27	18	14	タイニートゥーン アドベンチャーズ	ゲームボーイ	カートリッジ	■コナミ	アクション	2月1日発売	3500円[込]	600
28	—	—	マリオ オープンゴルフ	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	スポーツ	'91年9月20日発売	6000円[込]	568
29	29	25	雀卓ボーイ	ゲームボーイ	カートリッジ	■ナムコ	テーブルゲーム	1月24日発売	3500円[込]	535
30	16	—	バトルコマンダー	スーパファミコン	バックアップカートリッジ	■バンプレスト	シミュレーション	'91年12月29日発売	9800円	528

読者のご意見板

●『ファイナルファイト・ガイ』が発売されるんだったら、『スーパーマリオワールド・ルイージ主役バージョン』が発売になってもいいのでは？
北海道　佐々木誠　13歳

●近所のゲームセンターに置いてあるR-360は、やたらとゲロ臭い。しかも、常時エチケット袋が装備されているのだ。こまったゲームセンターだなあ……。
愛知県　佐波　武　16歳

●何年かぶりにファミコン本体のカバーをはずしてみたら、内側にわたぼこりがびっちり付着していたので驚いた。みんなのファミコンにもぴっちりと……。
埼玉県　関根　守　17歳

●シグマの『摩訶摩訶』の広告を見たとき、「ああ、いとしの隼一郎が帰ってきたっ!」と思ったのは、私だけではあるまい。えっ、私だけ？　東京都　小沢真紀子　27歳

●『ゼルダの伝説』の続編は絶対にディスクで発売されると思っていたので、ディスクシステムを買ってしまった。
東京都　松元太郎　14歳

●実写のネッキーは今、どこにいるのかな？
東京都　石田太郎　15歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない 期待の新作 TOP 20

ランクインしているゲームには、3月中に発売されるものが多いのだ。4月には順位がガラッと変わってしまうかもしれないぞ。目がはなせないな。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

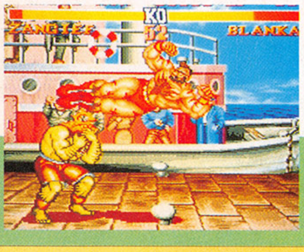


スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　5月31日発売
2757

前回 1 前々回 1

ゲーム中に登場するモンスターじいさんは、仲間になったモンスターを預かってくれるのだ。

2 ストリートファイターII

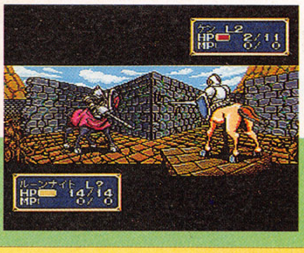


スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定　発売日未定
1674

前回 2 前々回 2

一般には弱いとされているザンギエフだけど、必殺技で与えるダメージは8人のなかで最高だ。

3 シャイニング・フォース〜神々の遺産〜

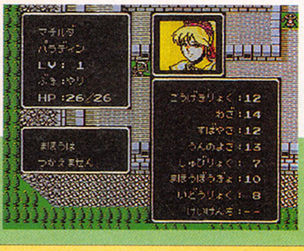


メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
8700円　3月20日発売
901

前回 4 前々回 3

何をするのにもアイコンを選んでゲームを進めていく方式は、なかなか簡単なので覚えやすいのだ。

4 ファイアーエムブレム外伝



ファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
6800円[込]　3月14日発売
637

前回 7 前々回 7

マップによってはターン数の制限があるから、一瞬たりとも気は抜けない。戦略もじっくり練ろう。

5 LUNAR-THE SILVER STAR-



メガドライブ
CD-ROM
RPG
■ゲームアーツ
7800円　4月下旬発売予定
546

前回 5 前々回 5

このゲームは、科学と魔法が同時に存在する不思議な世界が舞台になっている。いまから楽しみだね。

順位	前回 / 前々回	タイトル	機種・メディア・メーカー・発売日・価格・ジャンル	得点
6	3 / 4	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 ■ハドソン RPG 3月26日発売 7800円	391
7	6 / 6	スーパーファミスタ	スーパーファミコン カートリッジ ■ナムコ スポーツ 3月27日発売 7900円	345
8	12 / 10	弟切草	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■チュンソフト アドベンチャー 3月7日発売 8800円[込]	318
9	8 / 8	MOTHER II (仮題)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■任天堂 RPG '92年発売予定 価格未定	309
10	10 / 13	真・女神転生	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■アトラス RPG 発売日未定 9800円	254
11	9 / 9	F-1 GRAND PRIX	スーパーファミコン, バックアップカートリッジ ■ビデオシステム カーレース 3月下旬発売予定 9700円	218
12	15 / 12	キャプテン翼III	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■テクモ スポーツ 7月発売予定 8900円	209
13	14 / 14	イースIV	PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 ■ハドソン アクションRPG 発売日未定 価格未定	182
14	11 / 11	ウィザードリィV	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■アスキー RPG 発売日未定 9800円(予価)	141
15	18 / 17	ファイナルファイト・ガイ	スーパーファミコン カートリッジ ■カプコン アクション 3月20日発売 8500円	127
16	13 / 15	Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II	メガドライブ バックアップカートリッジ ■セガ カーレース 6月発売予定 価格未定	123
17	17 / 20	摩訶摩訶	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■シグマ RPG 4月24日発売 8700円	116
18	19 / —	サイバリオン	スーパーファミコン カートリッジ ■東芝EMI シューティング 7月上旬発売予定 8600円	109
19	16 / —	聖魔伝説「3×3EYES」	メガドライブ CD-ROM ■セガ RPG 10月発売予定 価格未定	91
20	— / —	スプラッターハウスPART2	メガドライブ カートリッジ ■ナムコ アクション 発売日未定 価格未定	83

今週の気になるゲーム情報!!

14位 ウィザードリィV

『ウィズV』8月に発売決定！のはずでしたが、もう少し延期してしまうことになりました……。申し訳ありません。さて、『ウィズV』は、これまでの『ウィズ』よりも謎解きが重要になっています。画面写真のメッセージも、冒険の最初に出会う謎解きのひとつなのですが、この答えは何でしょう？ ヒントはバ○○○ア。開発は順調ですので発売をお楽しみに。

（アスキー　PS事業部　小池氏）



開発進行度…60%

読者が選ぶ TOP 20

あいかわらず高得点を維持している『ロマンシング サ・ガ』。累計の順位もいっきに4位にまで浮上してきたぞ。すごいなあ。

★3月6日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ロマンシング サ・ガ	■スーパーファミコン スクウェア	2202
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	■スーパーファミコン スクウェア	1037
3	4	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	■スーパーファミコン 任天堂	946
4	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	■メガドライブ セガ	783
5	6	イースⅠ・Ⅱ	■PCエンジン ハドソン	582
6	8	スーパーフォーメーションサッカー	■スーパーファミコン ヒューマン	510
7	5	スーパーファイヤープロレスリング	■スーパーファミコン ヒューマン	455
8	9	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	■メガドライブ セガ	337
9	11	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	■スーパーファミコン バンダイ	328
10	7	ドラゴンクエストⅣ	■ファミコン エニックス	309
11	−	スーパー信長の野望・武将風雲録	■スーパーファミコン 光栄	264
12	14	ドラゴンクエストⅢ	■ファミコン エニックス	255
13	12	F-ZERO	■スーパーファミコン 任天堂	246
14	10	時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]	■ゲームボーイ スクウェア	237
15	17	ファミスタ'92	■ファミコン ナムコ	228
16	13	女神転生Ⅱ	■ファミコン ナムコ	218
17	18	MOTHER	■ファミコン 任天堂	200
18	15	ファイナルファンタジーⅢ	■ファミコン スクウェア	173
19	16	ダンジョンマスター	■スーパーファミコン ビクター音楽産業	164
20	−	ベスト競馬・ダービースタリオン	■ファミコン アスキー	137

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'92年1月3日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ゼルダの伝説(スーパーファミコン)	19560
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	19500
3	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	11872
4	8	ロマンシング サ・ガ	5958
5	5	イースⅠ・Ⅱ	4828
6	4	時空の覇者 Sa・Ga3	4821
7	6	スーパーフォーメーションサッカー	4438
8	7	ドラゴンクエストⅣ	4174
9	9	スーパーファイヤープロレスリング	4105
10	10	アドバンスド大戦略	3933
11	11	F-ZERO	3626
12	12	ドラゴンクエストⅢ	2834
13	13	ファイナルファンタジーⅢ	2536
14	14	女神転生Ⅱ	2290
15	16	スーパー信長の野望	2260
16	17	MOTHER	2179
17	15	スーパー三國志Ⅱ	2075
18	18	いただきストリート	1654
19	20	ダンジョンマスター	1632
20	19	超魔界村	1625

ビデオゲーム TOP 10

今週3位の『ファイナルラップ2』に、いよいよ続編が出るぞ。『3』のコースはスペイン、フランス、イギリス、サンマリノの4つなのだ。

★3月6日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	F-1エキゾーストノート	■セガ カーレース	2889
2	2	ナイツ オブ ザ ラウンド～円卓の騎士～	■カプコン アクション	2146
3	−	ファイナルラップ2	■ナムコ カーレース	1874
4	4	ターミネーター2	■ミッドウェイ/タイトー ガンシューティング	1705
5	3	ストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	1152
6	5	クイズTV合衆国Q&Q	■ダイナックス クイズ	993
7	−	スーパーバレー'91	■ビデオシステム スポーツ	965
8	10	WWFレッスルフェスト	■テクノスジャパン/テクモ スポーツ	909
9	new	ごっつええ感じ	■日本物産 麻雀	862
10	9	タンクフォース	■ナムコ シューティング	852

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

ついに『悪魔城ドラキュラ』と『超魔界村』がランクインしたのだ。やっぱり難しいアクションゲームって人気があるのかなあ。

★3月6日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	−	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES カーレース
3	−	ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ (FINAL FANTASY Ⅱ)	■SQUARE SOFT SUPER NES RPG
4	new	悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA 4)	■KONAMI SUPER NES アクション
5	9	ワイアラエの奇跡 (WAIALAE COUNTRY CLUB)	■T&E SOFT SUPER NES スポーツ
6	5	スーパーテニス (SUPER TENNIS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES スポーツ
7	−	ロックマン4 (MEGA MAN 4)	■CAPCOM USA NES アクション
8	new	超魔界村 (GHOULS & GHOST)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
9	new	タイニートゥーンアドベンチャー (TINY TOONS)	■KONAMI NES アクション
10	7	プロフットボール (JOHN MADDEN FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報1



AGURI SUZUKI F-1 SUPER DRIVING

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

スーパーファミコン SF	カーレース	バックアップ カートリッジ
	ロジーク(ジー・アミューズメンツ)　価格未定　7月発売予定	8メガ

日本のF1界をリードする鈴木亜久里。おととしの日本グランプリでの3位入賞は記憶に新しいよね。今年もガンバレ亜久里。

亜久里のドライビングテクニックを盗め!!

『鈴木亜久里のＦ１スーパードライビング』は、ご存じＦ１パイロットの鈴木亜久里選手が監修したＦ１ゲームなのだ。ゲーム画面はマシンを真後ろから見た視点の３Ｄタイプ画面。

Ｆ１選手権全16戦を戦い抜くモードや、亜久里選手と対戦できるモードなどゲームモードは４種類。とくに、友だちと対戦できる対戦モードは熱くなること間違いなしなのだ。

また、Ｆ１ゲームに欠かせないマシンセッティングもかなり細かく設定できる。Ｆ１ファン、亜久里ファンならずとも、熱くなれるＦ１ゲームだぞ!!

ゲームモードは4種類

CHAMPIONSHIP

実際のＦ１と同様、世界Ｆ１選手権全16戦を戦い抜くモード。予戦、本戦があり、本戦で入賞すればポイントがもらえる。

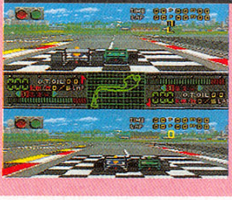


1P VS AGURI

亜久里選手（コンピューター）と対戦できるモード。亜久里選手のマシンさばきはハンパじゃない。キミは勝てるかな？

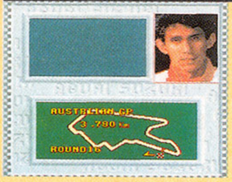


1P VS 2P



ふたりのプレーヤーで競い合う対戦モード。コースやマシンの設定は自由自在。壮絶なバトルが繰り広げられること必至。

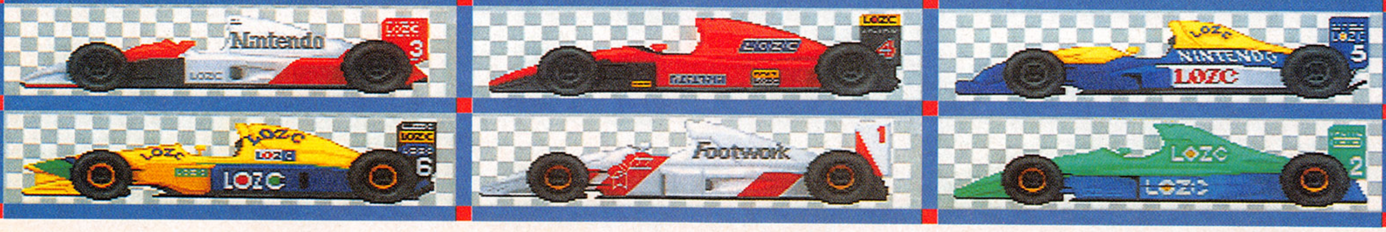
FREE PRACTICE



練習モードだ。コース、マシン、天候など自由に設定できるのだ。コースを何周でも走ることができる。初心者に最適。

マシンカラーは6種類

プレーヤーが操作するマシンは６種類のカラーのなかから自由に選ぶことができる。どのマシンもどこかで見たようなマシンばかりなのだ。キミのひいきのＦ１チームに似たカラーリングを選べば感情移入もしやすいぞ。またマシンの性能は自由に設定できるので、どのカラーのマシンを選んでも同じだ。でも亜久里選手のファンならばフットワークカラーを選ぼうぜ。



※ゲーム画面は開発中の画面です

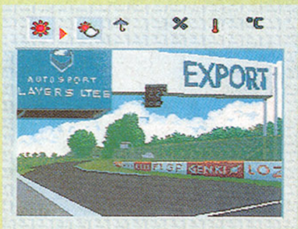
多数の細かいセッティングが可能

最近のＦ1ゲームは、コースやマシン性能などを自由に設定できるのが、もうあたりまえになっているよね。もちろん、このゲームでも多種のリアルな設定が可能なのだ。しかも、ゲームの内容には直接関係ないが、コントローラーの操作を2種類ある操作方法から選択することもできるのだ。これはとってもうれしい機能だ。なんといっても、このようなＦ1ゲームやアクションゲームはコントローラーの操作が命だからね。

コースセッティング

チャンピオンシップモード以外は、好きなコースを自由に選んで走ることができる。コースは実際のＦ１同様、南アフリカからオーストラリアまでの16コース。それにデイトナコース、練習用コースを合わせた全18コースだ。しかも、各コースごとに亜久里選手がコース解説をしてくれるのだ。こいつはうれしいぜ。



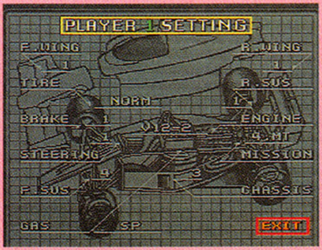


現在の天気、気温、湿度を表示してくれる。フリープラクティスモードではプレーヤーが天候を選択できるのだ。

ウエザーセッティング

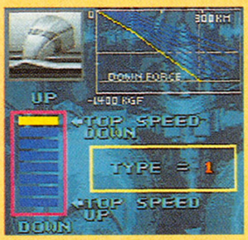
マシンセッティング

１ＰＶＳ２Ｐモードとプラクティスモードでは、自由にマシンのセッティングをすることができるのだ。また、チャンピオンシップモードではマネーポイントが絡み、手持ちのマネーポイント以内で買えるパーツしかセッティングすることができないのだ。マネーポイントは最初手持ちで25000持っており、レースで入賞もしくは完走することにより、それに見合ったマネーポイントを獲得することができる。最速のヤツだけが生き残れる世界だ。



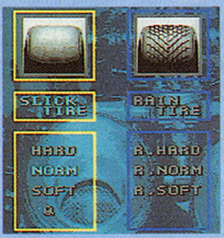
⬆セッティングできる要素は11種類。各コースの特徴に合うセッティングをせよ。

フロントウイング



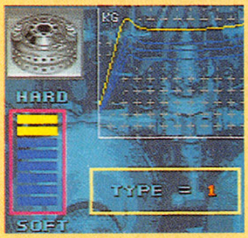
フロントウイングは8種類。最高速度とタイヤのグリップ力、タイヤの寿命に影響する。

タイヤ



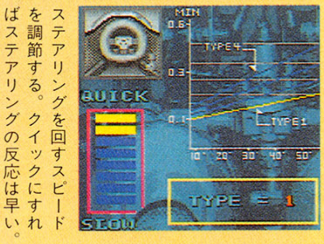
晴天、雨天に応じてタイヤを変えなければならない。コンパウンドが柔らかいほど、グリップはいいが寿命が短い。

ブレーキ



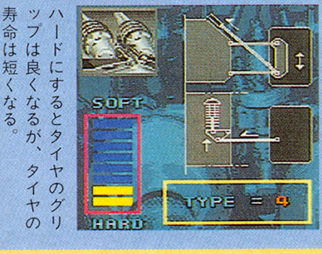
ブレーキをハードにするほど、ブレーキをかけたときのスピードの減速量が大きい。

ステアリング



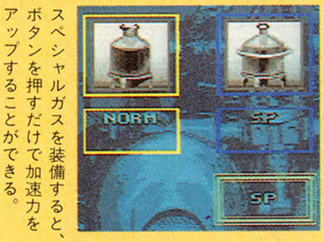
ステアリングを回すスピードを調節する。クイックにすればステアリングの反応は早い。

フロントサスペンション



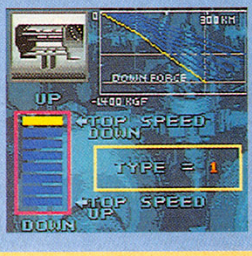
ハードにするとタイヤのグリップは良くなるが、タイヤの寿命は短くなる。

ガス



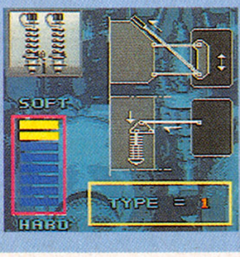
スペシャルガスを装備すると、ボタンを押すだけで加速力をアップすることができる。

リアウイング



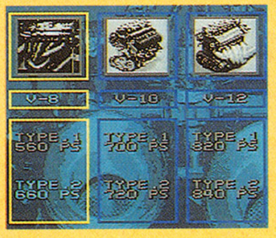
ウイングを立てればグリップは良くなる。しかし、最高速度は落ちる。

リアサスペンション



フロントサスペンションと同様、ハードにするとタイヤのグリップはよくなる。

エンジン



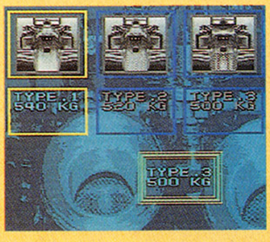
V8、V10、V12のエンジンから好きなエンジンを選ぼう。

ミッション



マシンの最高速度とエンジンのふけ上がりに影響するのだ。

シャーシ



マシンの加速とブレーキのきき具合いに影響するのだ。

では、実際にコースを走ってみよう!!

チャンピオンシップモード

チャンピオンシップモードは、実際のＦＩ同様に全16戦を走り抜くモードだ。まずは予選を行ない、その予選の順位によって本戦のスターティンググリッドが決定するのだ。本戦はコースを８周走り抜かなければならない。６位までに入賞すれば、順位に見合ったドライバーズポイントがもらえるのだ。ポイントを稼ぎ優勝を目指すのだ。

本戦スタート



⬆いきなり後続車に抜かれてしまった。よし、これから猛烈な追い上げだ。

ゴール!!



⬆念願のチェッカーフラグ!! ポールトゥフィニッシュだ。やったぜ!!



RESULT

NO	TIME	F.LAP	NAME
1	03'25"03	00'05"88	
2	03'52"61	00'04"20	SADA2
3	03'52"75	00'03"64	SADA1
4	03'52"96	00'05"46	SADA5
5	00'00"00	00'00"00	SADA4
6	03'53"03	00'05"81	SADA6

DRIVER'S POINT

NO	NAME	POINT	NO	NAME	POINT
1	AGURI	10	9	SADA8	0
2	SADA2	6	10	SADA9	0
3	SADA1	4	11	SADA10	0
4	SADA3	3	12	SADA11	0
5	SADA5	3	13	SADA12	0
6	SADA6	1	14	SADA13	0
7	SADA4	0	15	SADA14	0
8	SADA7	0	16	SADA15	0

結果発表

➡タイムとファーステストラップを表示。

⬅ドライバーズポイントは６位までもらえる。

★所変われば背景も変わる★

ベルギー



⬆コースが変われば、もちろん背景が変わる。ベルギーはこんなところなのだ。

モナコ



⬆モナコのコースは海に面している。海を見ながらのレースは格別!?

モナコのトンネルもあり



⬆モナコのコースにはトンネルがある。トンネルに入るときと、出るときのグラフィックはスムースで気持ちがよい。

1P VS 2Pモード

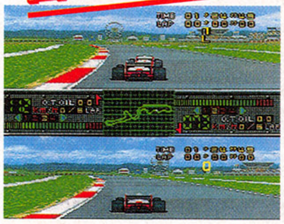
１P VS ２Pモードはふたりのプレーヤーが競い合う対戦モード。18あるコースのなかから好きなコースを選び友だちと熱いバトルを繰り広げよう。コースの周回数は３周、６周、８周のいずれかから選択できるのだ。確実なブレーキングが勝利へのカギだ。

スタート



⬅シグナルランプが青に変わればスタートだ。

白熱のバトル



⬅テールトゥノーズ。両者とも燃えている。

おーっと1プレーヤー CRASH!!

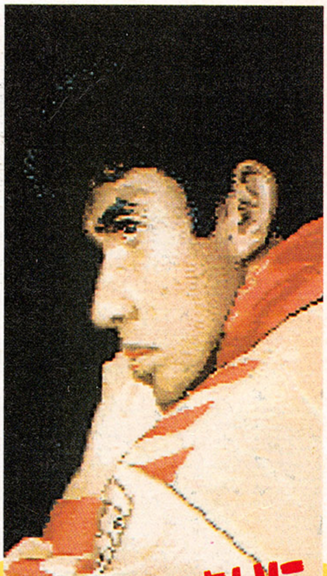


⬅クラッシュするとマシンが回転。クルクルクル。

確実なブレーキング



⬆矢印マークはコーナーがあることを示す。シフトダウンしてブレーキング。



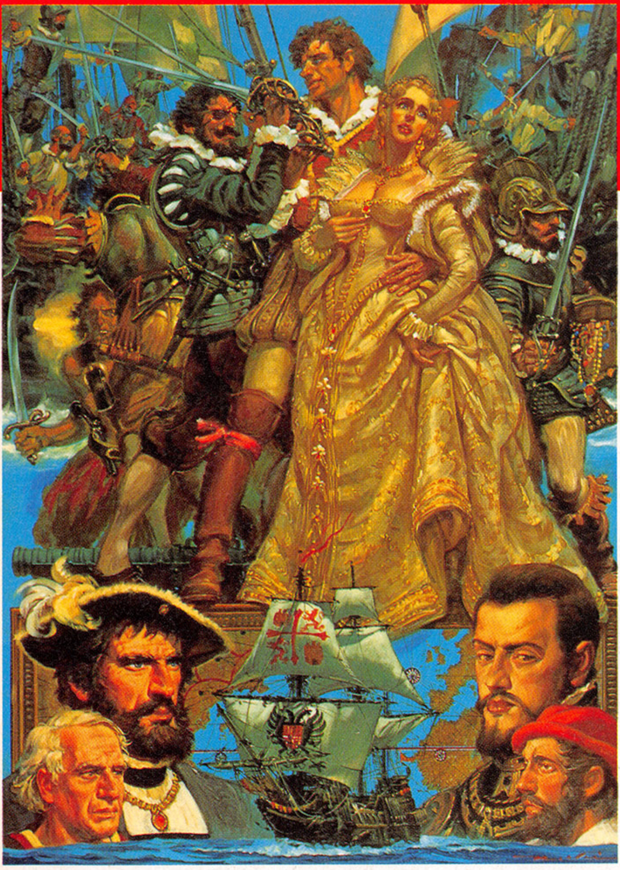
亜久里の走りについていけるか?

開発状況

90パーセント完成しています。いまは日本のコースの立体交差を制作中です。

ロジーク 山口氏

緊急速報2



大航海時代

この『大航海時代』がパソコンからファミコンに移植されたのは去年の3月のこと。それからほぼ1年の月日を経て、今度はメガドライブに移植されることになったのだ。そこで今回の速報では、1年の歳月と、ハードがファミコンからメガドライブになったことが、『大航海時代』をどのように変えたのか。そのあたりに焦点をしぼって、バシッと紹介しちゃうぞ。

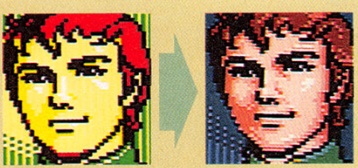
MD メガドライブ	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	光栄　4月29日発売　11800円	7メガ

メガドライブになってパワーアップ

まずは、ファミコン版からの変貌ぶりを紹介しよう。ファミコン版との違いは、グラフィックの品質が向上したことと、いくつかのシステムが改良されたことだ。グラフィックでは、港がある地方ごとの特色が取り入れられ、旅の雰囲気がバッチリ満喫できる。システムでは基本的なものに変化はないが、進路変更や各種編成など、プレーヤーがひんぱんに使用するコマンド操作が簡略化されている。

その1　顔のグラフィック

艦隊を率いて海洋を渡るには、優秀な航海技術をもった仲間が必要だ。ファミコン版では、主人公ほか数人の仲間だけが、オリジナルの顔のグラフィックを持っていた。しかし、メガドライブ版では、すべての人物がオリジナルの顔のグラフィックを持つようになったのだ。



その2　酒場の主人

酒場はゲームをすすめていくために重要な場所だ。それは、酒場にいる酒場女や船乗りたちから情報を入手することができるからだ。その酒場の主人がすすめる酒の種類が、ファミコン版ではラム酒だけだったが、メガドライブ版にはラオチュウと日本酒が加わった。



⬅地方によってはラオチュウなんかもあるぞ。

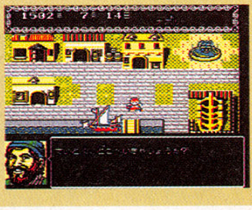
その3　乗組員編成

船舶を売却する際には、その船舶の乗組員と積荷を撤去しなければならない。ファミコン版では乗組員の編成を酒場で、積荷の編成は港で行なっていた。しかし、メガドライブ版はその両方を港1ヵ所で実行できるようになったのだ。



その4　港のにぎわい

交易の場でもあり、出会いの場でもある港町。港町には、その地方によって西洋人、アラビア人、中国人、日本人といった人々が歩いているぞ。



➡シーンとしている。なんだか廃墟みたいなのだ。



⬇色使いも鮮やかで、活気があふれているって雰囲気がビンビンなのだ。

改良されたトコはまだあるぞ！
つぎのページへ急いでGO!!

さて、このページでもメガドライブ版になってパワーアップしたところを紹介しちゃうぞ。

この『大航海時代』はプレーヤーが長い時間をかけて遊べるように開発されたゲームだ。だから、余計なコマンド操作やウインドーの開閉が省かれ、飽きさせないための演出がギッシリ詰まっているのだ。パソコンからファミコンへの移植でもそこらへんが十分に改良されたのだが、メガドライブ版はそのファミコン版がさらに改良されているのだ。

その5 艦隊戦

おなじみのシステムと迫力のアニメーション

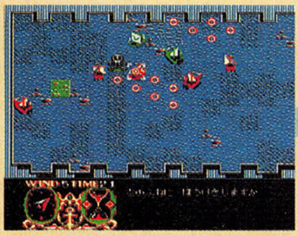
このゲームの戦闘は、風向きと潮の流れをうまく読んで味方の艦隊を統率し、敵の艦隊をすべて撃破すれば勝利となる。敵船舶への攻撃方法は2種類あり、遠距離攻撃の砲撃と近距離攻撃の斬り込みがある。ファミコン版では、船舶が攻撃をしている状況を、ユニットの点滅だけで表示していたが、メガドライブ版では、画面下部にそれぞれ、砲撃のときは砲撃しているグラフィックが、斬り込みのときは斬り込んでいるグラフィックが表示されるのだ。



⬆右の船舶に砲弾が見事命中。船舶に搭載できる大砲にはセーカー砲、カルバリン砲、カノン砲がある。



⬆甲板と甲板のすき間に板を渡し、そのうえで戦闘が行なわれる。船長の戦闘力の高いほうが有利に展開するぞ。



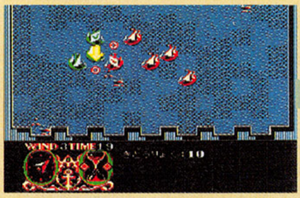
⬆こちらファミコン版の戦闘画面。かわいいヨットが浮かんでるってカンジ。



⬆いっぽうこちらメガドライブ版。大砲の射程距離表示もバッチグーなのだ。

その6 洋上での進路変更

このゲームの数あるコマンドのなかで、もっとも多く使うのが海洋上コマンドの"進路"だ。このコマンドの操作方法はふたつある。ひとつは、海洋上コマンドが表示されるウインドーを開き、そのなかから"進路"を選択して進路を変更する。もうひとつは、海洋上コマンドのウインドーを開かずに、✚ボタンを使うだけで進路を変更する方法だ。ファミコン版もメガドライブ版も、このコマンドの操作方法に違いはない。ただ、45度ずつしか変更できなかったファミコン版に対し、メガドライブ版は1回の操作で180度の変更が可能だ。



⬆思ってもみない方向に進路が変わっていたりすることがあったのだ。



⬆この矢印さえあれば、そんな心配はご無用だ。これで夜も安心だね。

その7 停泊船舶

港に停泊しているプレーヤーの船舶の種類は、ファミコン版では2種類しかなかったが、メガドライブ版では建造可能な船舶すべてが表示される。また、港の経済価値が上昇するにしたがって、港に停泊する船舶のグラフィックがより大きなものへと変わっていく。地方によって船舶の種類が変わるぞ。

オイラが安宅船でい!!





『大航海時代』を知らない人へ

プレーヤーは没落貴族の主人公となり、老航海士を補佐役にして艦隊を統率し、交易や海賊退治などで資産を増やしていくのだ。そして、同盟港を作ったり、他国の艦隊を撃破することによって主人公の名声を上げ、ポルトガル王からの勅命を待つのだ。勅命を成就することができれば国王から爵位がもらえる。この爵位を次々と拝受していって家名を再興させる。それがこのゲームの目的なのだ。

交易で資産を



⬅各港の相場をよく調べておくことが、取引で儲けるためのイロハなのだ。

艦隊戦で勇名を



⬅他国の艦隊を撃破すれば国王も喜んでくれるぞ。

依頼で名声を



⬅おいおい、珊瑚なんて新大陸まで行かなきゃ売ってないんだぞ。

ROMANCE

パレードの喧噪のなかで王女様を見て以来、主人公はその美しさに心ひかれつづけていたが、違いすぎる身分の差にただ苦悩するだけであった。だが、勅命を果たした英雄には身分を問わず爵位を与えるという国王の宣言に、主人公は夢をかけてみようと思うのだった。



⬅この人こそがポルトガル王国の王女様。イスパニア王子との縁談話があるようだが、なんとかならないかな。

交易商人になるもよし、海賊になるもまたよし!!

主人公のゲームスタート時の財産は、金貨1000枚とオンボロの船舶。そしてその船舶に積まれたいくらかの商品だけ。このゲームには、こうしなければダメっていうような制約がないので、この財産をどう使うかはプレーヤーしだいってわけだ。そこで、この財産をうまく活用するための基本的な方法を紹介しよう。これさえ覚えておけば、破産によるゲームオーバーの心配はなくなるぞ。

資金を稼ごう

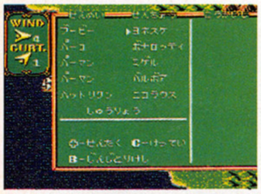
資産を稼ぐ方法には、交易で儲けるか、どこかの船舶を襲って奪い取るかの2種類がある。ただ、最初に持ち合わせているていどの財産では、たいした武装ができないので、はじめのうちは交易で地道に稼ぐほうが無難だ。酒場などで情報を仕入れ、よい儲け口を見つけてしっかり稼ごう。

特産品をチェック



⬅酒場にいる船乗りたちにラム酒をおごると、主人公がまだ知らない港の情報も教えてくれるぞ。

ぶんどっちゃえ



⬅戦闘力に秀でた仲間を船長に指名して、敵の船舶を撃沈させるのだ。

交易ルートを確保



⬅効率よく儲けられる交易ルートから、しぼり取れるだけしぼるのだ。

船舶を購入しよう

海洋に出帆するには、なにをおいても船舶が必要だ。まずは、酒場で船長になれる仲間をつくってから造船所へ行こう。造船所では無愛想なおやじがキミを待っているぞ。造船所のおやじは、船舶を新造にするか中古にするか、船体の種類をどれにするか、船体の材質はなににするか、さらに、マストを何本にするか、帆を三角帆にするか四角帆にするか、そして大砲の数と乗員の数を聞いてくる。それらすべてを決め、船舶に名前をつければできあがりだ。ただし、乗組員が最低でも5人いないと船舶は動いてくれないぞ。



⬅船首像は海の守り神。これをつけていれば、嵐を回避することができるのだ。



⬆船体の大きさで積載量が、帆のかたちで推進性能と旋回性能が変化する。

仲間を作ろう

船長になることができる仲間は酒場にいる。コロンブスやマゼランをモデルにした優秀な航海士もいるが、主人公のレベルが低いと仲間になってくれない。レベルの低い仲間に大きな船舶を任せると操舵できないことがあるので、そこらへんは注意が必要だぞ。



⬅船長の航海レベルが低いと、大きな船舶の操舵がうまくできないのだ。

名声を上げよう

遠洋にも航海できるようになったら、いよいよ名声を上げることに努めよう。名声が上がれば、国王から勅命を受ける機会が増えるのだ。名声を上げる方法は4つ。交易所や造船所に投資して同盟港を作る。未発見の港を見つける。港の人の依頼を聞き届ける。他国の艦隊を撃破することだ。名声を手っとり早く上げたい人は他国の艦隊を狙い、確実にいきたい人はコツコツと同盟港を作ろう。ポルトガル国王からお呼びがかかったら、リスボンへ直行だ。



⬅海賊家業でいく人には最良の方法がコレなのだ。



➡地道にいく人にはコレ。時間はかかるが安全だ。

爵位を得よう

爵位を得るにはまず、国王から勅命を受け、その勅命を成し遂げなければならない。爵位にはページ(騎士の小姓)からデューク(公爵)まで9つの段階がある。国王から拝受する勅命には、商品購入、海賊退治、財宝探索などがある。どれも一筋縄ではいかない仕事ばかりだが、爵位さえ得れば王宮への出入りが自由になる。王宮では用のあるなしに関わらず国王に会うことができるようになり、他国の王宮でも貴族としてその国の国王に会えるようになるのだ。ほかにも、国王から多額の援助や乗組員の補充が受けられたり、王女様との密会も可能になるのだ。世界各地で得た財宝を王女様にプレゼントすれば、ロマンスに華が開くかも……。



⬅国王から勅命が降ったぞ。これを成功させれば爵位がもらえ、宮殿で王女様と……。



⬆わが母なる海を汚す悪人どもめ、王女様と密会するためだ。死んでくれい。

開発状況

完成しました。海の季節は遠いけど、このゲームでひと足さきに夏気分を味わってください。
光栄 高津氏

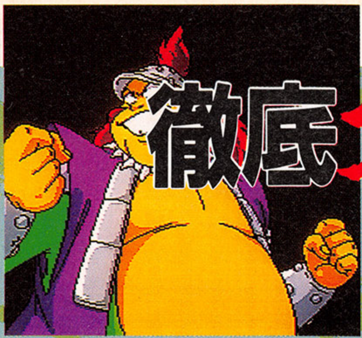
7つの海をまたにかける英雄となれ!!

このゲームの目的は、国王からの勅命を実行し、爵位を得て家名を再興することだが、それまでの過程に決まった道はなく、プレーするたびに違った行程がある。だが、プレーヤーはその目的をそっちのけに、インド洋近辺で香辛料の交易をすることだけに没頭したり、他国の艦隊を追いかけ回すことだけに奔走してもいいのだ。

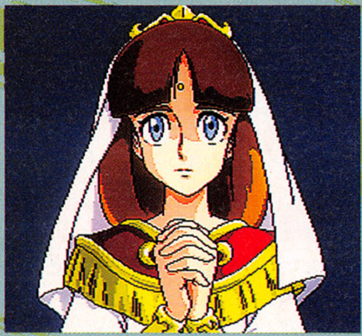
プレーヤーごとにそれぞれの楽しみかたがあり、プレーするごとに違ったストーリーがある。それが、この『大航海時代』なのだ。











徹底攻略 天外魔境 II

壮大なスケールの物語が繰り広げられる『天外魔境Ⅱ』。ストーリー中盤までの要所を集中攻略だ！

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	ハドソン 3月26日発売 7800円	

旅立ちから4人の仲間と出会うまで国ごとにポイント攻略

卍丸が3人の仲間と出会うまでには、じつに10ヵ国にわたる旅をしなければならない。その途中には様々なイベントが待ち構えているが、今回はゲームを進めるうえでの重要ポイントを攻略するぞ。

ではさっそく、といきたいとこだけど、ここで覚えておいてほしい3つのアドバイスを聞いてくれ。

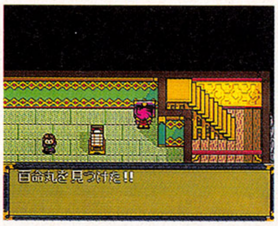
まず、体力はフィールド画面を歩いていれば回復するということ。傷ついて動けなくなった仲間や、技、敵から受けた毒や酸なども、歩いているうちに回復できるのだ。

敗走するときに、戻る場所をちゃんと確認しておくことも大切だ。このゲームでは、敗走するとその時点までで最後に話した人の所に戻るようになっている。うっかりしていると、敗走してふたつまえにいた国に戻ってしまった、なんてことにもなりかねないぞ。

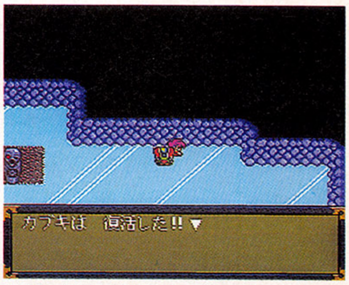
3つめは、ダンジョン内の宝箱の中身は、ダンジョンに入りなおすと復活することもあるってこと。覚えておいて損はないぞ。



⬅国に入るときは、手当てしてくれる人を確認しよう。



➡宝箱の中身はたいした物でなければ復活することも。



⬆たとえ卍丸以外のキャラの体力がなくなっても、歩いていれば復活する。そこで、アイテムや巻物で体力を回復させよう。技の回復は宿に泊まったほうがいいけどね。

基本は大切だ!!

〈火多〉高山の暗黒蘭を切れ

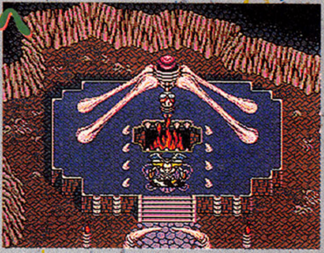


ゲームは、この火多からスタートする。まず、卍丸は祭りが行なわれる高山へ向かうことになるんだけど、その祭りの最中に暗黒ランが現われ、町の人々がさらわれてしまうのだ。さらに、根の一族と名乗る者が、卍丸の母親までも連れ去って行く。これは火の勇者である卍丸に対する挑戦状なのだ。

この国では、3つの大きなイベントがある。ひとつめは、両面窟で母や高山の人々を救い出すこと。ふたつめは縄文洞を越えて尾張へ向かうこと。そして3つめが高山に現われた暗黒ランを斬ることだ。ただし、尾張を攻略したあとでないと暗黒ランを斬ることはできないのだ。

母を助けにいざ両面窟へ

さらわれた人々が幽閉されているのが、両面窟と呼ばれる洞窟だ。この洞窟の奥に、卍丸の母のお春が捕えられている。そして、その前には死神3兄弟のひとりであるツノ王が待ちかまえているのだ。ツノ王は、意外なほど簡単に倒せる。しかし、あまりにもあっけない終わりかたは、ボスにしてはおかしいが？



⬆捕まったお春を餌に、ツメ王が……。



➡宝箱のなかに根の一族が潜んでいた！ 安心しきって宝箱を開けると、痛い目に会うかもね。



⬅出口で待っているツメ王。しかし、ちょっとがんばって段を上げれば、敵ではないぞ。

尾張への道を突破するぞ

暗黒ランの根に進路を遮られたため、火多から尾張へ行くには縄文洞をとおるしかない。ここは暖かな死体がうろついていて、卍丸に襲いかかってくるのだ。しかも、宝箱のなかで待ち伏せているヤツもいるぞ。出口では、死神3兄弟ふたりめのツメ王が待ち受けているが、卍丸の段が10段もあれば苦ではないはずだ。

〈尾張〉鬼骨城を攻略せよ

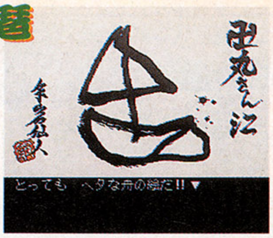


尾張での目的は、死神3兄弟の本拠地である鬼骨城を落として、暗黒ランを斬るための聖剣・法水院紅丸を手に入れることだ。ただし、ここで必要になるアイテム、浄土の琵琶を見つけるのにはけっこう苦労させられるはず。

また、この国の犬山町というところでは、ひとりめの仲間であるカブキ団十郎と出会うことになる。しかし、カブキは自尊心が並はずれて強く、すぐには仲間になってくれないのだ。そのため、尾張は卍丸ひとりで攻略することになる。カブキは、卍丸が暗黒ランを斬ったあと、つまり伊勢に向かう段階になってはじめて仲間になってくれるのだ。

悪気をはらう浄土の琵琶

鬼骨城の入り口にある門を開けるには、邪悪な力を消し去る浄土の琵琶が必要だ。しかし、浄土の琵琶は縄文洞から持ち出され、ある仙人の手に渡り、ある女性の元にあるという。ある女性のところへ行くまでには、さまざまな障害があるぞ。



⬅浄土の琵琶のある部屋は、○の○○○が鍵になるぞ。



➡ド下手で見るに耐えない絵でも役に立つことはある。

船が欲しきゃ贅沢いうな

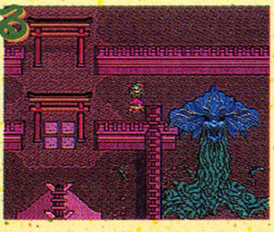
弁天さまの住む弁天塔は、湖のまんなかにある。そのため、船がないと行けないのだ。ではどうやって船を手にいれるのか？ 傘岩仙人は、下手くそな船の絵をくれただけだけど……。じつは、この絵がありがた～いものなのだ。

鬼骨城を守る3人の死神を倒せ！

邪悪な力を吹き飛ばして門を開けると、そこには骨格のような城がある。骨の手がエレベーター代わりという不気味さ。この城のなかでは、復活した死神3兄弟が待ち伏せしている。みごと3兄弟を倒して城の最上部へ行くと……。

伊勢の鳥居は飛ばされる

伊勢神宮には、怪しい侵入者を迷わせるために結界が張ってある。それは鳥居と鳥居の間をワープさせるものなのだ。しかし、ひとつの鳥居からワープする場所は決まっているので、鳥居の位置関係さえ把握すれば迷うことは少ないはずだ。



⬅マップはそんなに広くないので、覚えちゃえば簡単。



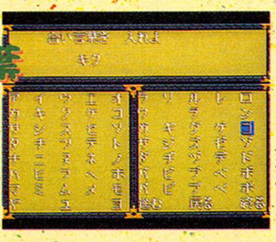
➡天章の笛が手に入ったらこの石舞台で吹くのだ。

岩船で空中移動できるぞ

伊賀忍者の頭領が捕まっている根来の古墳に行くには、九鬼の岩舟に乗ればいい。しかし、岩舟を呼ぶには天章の笛が必要。その笛は志摩村の九鬼という人物が持っていたらしいんだけど……？

しつこい菊五郎の合言葉

根来の古墳のなかには、おかしな装置がついている。これは菊五郎がつけたバリアーだ。このバリアーを消すには合い言葉が必要。その合言葉のヒントは菊五郎自身が教えてくれたはずだぞ。



⬅バリアーを解く合い言葉はどこかにヒントがあるぞ。

〈伊勢〉密林城のハデなやつ



伊勢はかなり深刻な事態を迎えている国だ。伊勢神宮では暗黒ランが咲いているし、さらに伊勢の国中で植物の根が不気味に触手を伸ばしている。この植物は、根の一族の城である密林城から伸びてきているものなのだ。

伊勢での目的は、密林城の城主である菊五郎を倒すこと。しかし、そのためにはいくつかの段階を踏まなければならないのだ。

菊五郎を倒すためには密林城のなかに入る必要があるんだけど、いったん隣国の紀伊を攻略してからじゃないと城に入ることはできない。さらに、紀伊の国で行動するためには、ある人物を救出しておくことが不可欠なのだ。その人物とは、伊賀村の忍者の頭領である百々地丹波。丹波は根来の古墳に拉致されているので、必ず助けよう。

〈紀伊〉イヒカの謎を探る



紀伊には、イヒカという進んだ文明を持った一族の末裔が住んでいる。これは百々地丹波から聞き出せる情報なのだ。紀伊の国での目的は、そのイヒカ一族が作った巨人を見つけるために、4つの銅鐸を探すことだ。さらに、銅鐸を探すためには、神タタの船という軍船を探す必要もあるぞ。これらのものを探すには、異形の石像が目印となることも覚えておこう。

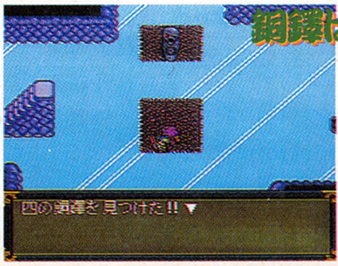
この国では、モンスターを従えた菊五郎が何度も登場して卍丸たちの行く手を阻もうとする。この菊五郎とカブキが繰り広げる変身合戦も見ものだぞ。

船があれば世界が広がる

この国には、船でしか行けない場所がたくさんある。そのために船を探さなければならないが、とある村の神社に伝説の存在といわれる神タタの船があるらしい。しかし、あることをしないと神社に入ることはできない。神社の近くの異形の石像が怪しい……。



⬅神タタの船の砲撃で岩などを吹き飛ばすことも。



➡銅鐸を4つ集めたら、伊勢に戻って巨人を探せ！

銅鐸はイヒカの巨人の鍵

紀伊の国には4つの銅鐸があり、ある場所でそれを使うとイヒカの巨人が現われるのだ。巨人は密林城の触手さえものともせず進めるらしい。壱から四までの銅鐸を見つけるには、神タタの船同様に異形の石像が目印になるぞ。イヒカの村で情報を集めよう。

〈京〉大きな都のある国



京の都は花盛り！ 京では、フィールド移動中こそ根の一族が出現するが、暗黒ランの脅威はこの国にはなく、いまは平穏な状態なのだ。ジパングの西の中心地だけあって、御所がある京の都はかなり大きい。都は5つの区にわかれていて、人もたくさんいるぞ。

そのため町はにぎやかだ。珍しい武器や道具もいっぱいあるぞ。ただし、町で売っている物はほかの場所で買うよりも高い。そのかわり先の国でしか買えないような武器や道具が売られているぞ。

ここでは懐かしい顔ぶれも現われる。貧民区に行くと、前作でもおなじみのホテイ丸が登場して、今後の旅に協力してくれるのだ。

根の一族だらけの御所区

京の国には暗黒ランは咲いていないものの、政治の中心地である御所にはタイクーンがいないせいか、根の者が現われるのだ。根の一族は、なぜ都のなかに入り込めるのだろうか？ ここにはまだタイクーンの娘、桂姫が残っている。そして、桂姫はある大切なもののゆくえを知っているのだ。まずは桂姫を見つけよう。

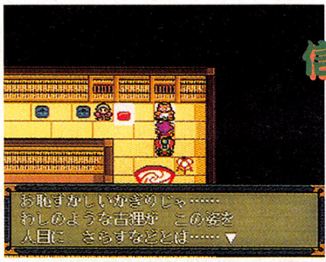


⬅政治の中心地なのに、なんで根の一族だらけなんだろうか？



➡捕まっていた人に話すと、桂姫がまだ御所内にいるという。助けよう。

信楽村の村長のお願いは



⬆狸の村長に頼まれた1000年人参は、京の商店区にある薬屋で売っているぞ。

信楽村は狸の置物が名物の村。じつは村人全員が狸なのだ。そのためか、人間であって人間でない火の一族である卍丸たちを信用している。そこで病気になった村長が卍丸に買物を頼むのだ。京には犬が多いので村の者では行けないため、薬屋で1000年人参を買ってきて欲しいと頼まれる。お礼もちゃんとくれるぞ。

白山には何があるのか？

白山は古くから霊峰として祭られていた山だ。しかし、タイクーンはその神の山を封鎖してしまっているのだ。白山の守衛に話すと、入山許可証がないと入れてくれないという。しかし、許可証を発行してくれるタイクーンは尾張で石にされているし……、どうする？



⬅白山の入り口は衛兵に遮られている。入山許可証は京の御所にあるのだろうか？

琵琶湖を渡る大タタの船



➡血のごとく染まった琵琶湖を渡るには大タタの船が必要なのだ。

近江の東に入ると、すぐに暗黒ランの根に足止めを食らってしまうぞ。まっ赤に染まった琵琶湖を渡るしか道はないのだが、唯一の村、大津村にも船はない。大タタの船という神様の船の話が聞けるだけなのだ。この国のどこかに伝説の大タタの船があるのだろうか？

〈近江東〉まっ赤に染まった湖

近江の国は琵琶湖をはさんで東と西に分かれている。さらに、琵琶湖沿いは山に囲まれているので、東から西に行くには、京の国に戻ってから回り込むことになるのだ。さらに暗黒ランの根に阻まれるために、初めは近江の西には行くことができない。また、琵琶湖は血のように真っ赤に染まった毒の湖と化しているので、湖を渡るには船が必要になるぞ。

国がふたつに分かれているため、



陸地ではごく限られた範囲しか移動できない。村も大津村ひとつだけだ。重要なのは白山の洞窟に隠されているものだけだぞ。

〈越前〉極楽との出会い



ここ越前ではふたりめの仲間、極楽太郎と会えるのだ。しかし、金沢町の城に入ったとたん、カブキは単独行動に出てしまう。理由は金沢城の殿さまが、根の一族を追い出したら西の山を使ったハデなほうびをくれると約束したから。そのためにカブキは手柄をひとり占めしようと勝手に離れて行ったのだ。ここからしばらく卍丸は単独で旅をすることになるぞ。

暗黒ランは金沢町の南にある福井村に咲いている。しかし、聖剣はこの国にはなく、隣の越中にあるらしいのだ。卍丸が越中へ向かおうとすると、突然空から落ちてきた岩に道を遮られてしまうのだ。そしてこの鬼面岩の上に現われるのがワダツミ5人衆というやつら。敵の大将、はまぐり姫の配下なのだ。ここから先は彼らを相手に戦うことになる。

ワダツミ5人衆が登場

越中に行く道を突然塞いだのは、越前、越中、越後の3国の支配者はまぐり姫の配下、ワダツミ5人衆だ。道を塞いでいる鬼面岩という岩は、卍丸の力ではビクともしない。この岩を壊すには怪力を持った人物、つまり極楽太郎が必要なのだ。



⬅鬼面岩で道を塞がれた。ワダツミ5人衆の仕業だ。

人魚に捕まっている極楽

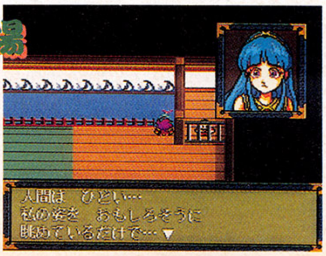


➡人魚の女王から極楽を出すための交換条件を聞こう。

人魚村には、1000年もの間人魚たちに幽閉されていた極楽太郎がいるのだ。ここでは極楽太郎の解放と引き換えに、人魚の女王からある条件が出される。輪島村の見せ物小屋に捕まっている人魚姫を助けだして欲しいというのだ。

おさわがせ足下兄弟登場

さっそく輪島村へ人魚姫を助けに行ってみると、さらった犯人は前作でも登場した足下兄弟だった！ 見せ物小屋に入ってしまえば、百々地三太夫の力も借りて、人魚姫とフィアンセの三太を助け出せるはずだ。急いで人魚村へ戻るのだ。



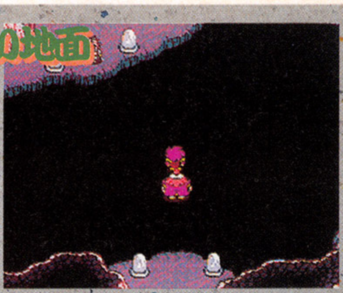
〈越中〉まぼろしの幻夢城



この国には、根の一族はまぐり姫が拠点を置く幻夢城がある……はずなのだが、城には簡単に入ることはできないのだ。なぜならそれらしき建物が10もあり、そのほとんどがマボロシだから。本物の幻夢城を見分けるため、越後のからくり職人の電二郎に協力してもらうよう、富山の殿さまにいわれるぞ。しかし、東に行くための橋はすべて壊され、越後へ向かう道も暗黒ランに塞がれているのだ。このためふたつの洞窟をとおらなければいけないが、両方の洞窟にワダツミ５人衆のうちふたりが待ち待ちかまえているぞ。

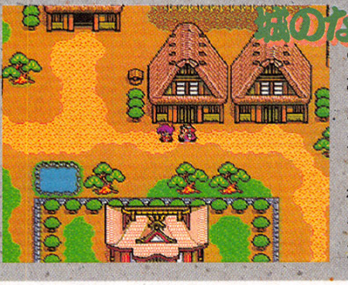
宇奈月洞のみえない地面

越後へ行くためには、宇奈月洞という洞窟をとおらなければならない。しかし、見えない道をとおらないと出口には行けないのだ。この道筋の答えは洞窟内のどこかにあるんだけどね。見えない道の先には、ワダツミ５人衆のひとり、巻貝法師が待ちかまえているぞ。



⬅足元が見えない。ここを越える道順は、洞窟のどこかにあるのだ。

城のなかまでマボロシが

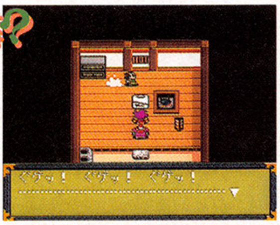


➡これでも幻夢城のなかなのだ。はまぐり姫は○○に化けている。

電二磁石で本物を見つけないと幻夢城には入れない。しかし、城のなかもマボロシだらけなのだ。マボロシのなかにある５つのほこらに、ワダツミ５人衆がひとりずつ待ちかまえているぞ。ハマグリ姫もあっと驚くマボロシを出して、だまそうとするのだ。

電二郎の病気を治す薬？

電二郎の病気を直す反魂丹を調合する材料は、越前、越中、越後に咲く５つの花のうちの３つらしい。集めてきた花を調合して、その反魂丹らしきものを電二郎に飲ましてみよう。数打ちゃそのうち正解の組み合わせもわかるはず。

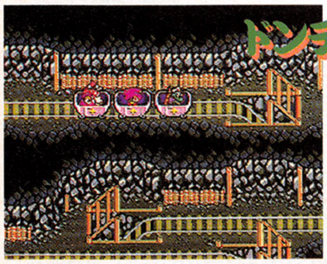


⬅電二郎にいいかげんな調合の反魂丹を試すと……。

タライ船に乗って佐渡の相川村へ

佐渡ヶ島に渡るには船が必要だが、新潟村からは肝心な船が出ていないのだ。そのため新潟村に住むたらい船職人に、たらい舟をもらわないといけない。しかし、たらい舟職人は見知らぬ奴にはたらい舟を渡さないという。困って村の人に話を聞くと、たらい舟はもともとは電二郎の発明品だとか……。

ドンデン山中にある照妙の金



ドンデン山は金鉱山なのでトロッコがある。デーロン博士にだまされてトロッコに乗ると、極楽と離ればなれになってしまうのだ。でも、極楽はどこかに必ずいるので探し出そう。さらに坑夫が持って逃げた爆薬を探すのだ。照妙の金は崩れた岩の奥にあるため、爆薬が必要なのだ。

〈越後〉電二郎の秘密兵器



電二郎のいる越後へ到着した火の勇者のふたりだが、なんと電二郎は謎の病気にかかり重体だった。この村にある薬屋は、何でも治す反魂丹という薬を作る技は知っているのだが、何を調合したらいいのかはわからないらしい。卍丸たちは反魂丹の材料を求め、越前、越中、越後を飛び回るはめになる。

反魂丹で無事に回復した電二郎は、幻夢城を見つける装置を作るには、佐渡ヶ島のドンデン山にある照妙の金が必要だというのだ。照妙の金は塵ほどの不純物もない純金で、嘘偽りを照らし出すからだ。しかし、ドンデン山の入り口はなぜか富山の殿さまの命令で塞がれていた。そこで越中の富山城へ向かうと殿さまは……。

照妙の金を手に入れ、電二郎に渡せば電二磁石を作ってくれるぞ。これで幻夢城の位置がわかるのだ。

〈近江西〉大江山にひとりの絹



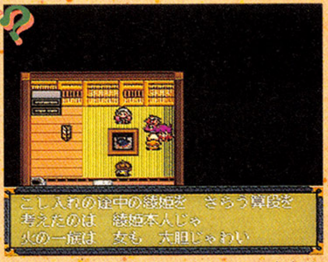
越前の暗黒ランを斬ると、京の北の暗黒ランの根がなくなる。そこから近江の西へ行こう。

この地域には大江山という、鬼の住む山がある。その山は、京の御所が組んだ鬼の討伐隊により壊滅されている。卍丸が大江山の近くにある綾部村に行くと、村人の話が京の人たちの話と違う点が多いことに気づくだろう。さらわれた京の銘家の娘綾姫と、鬼の酒呑童子は大変に仲がよかったという。ふたりは憎しみ合い、刺し違いを起こしたのではなかったのか？

じつは綾姫は火の一族で、その娘、絹が運よく助かり大江山にいるという。絹を仲間にするために大江山へ向かおう。

鬼の話が食い違うけど？

京では、鬼が綾姫をさらったというウワサだったが、綾姫が自分で鬼のもとへ行ったのが事実らしい。なぜそんなことをしたかといえば、酒呑童子と綾姫は相思相愛だったためなのだ。そんなふたりが刺し違えたとは本当だろうか？　京からきた討伐隊の女隊長が、殺した鬼の肉を食っていたという話もあるのだが……？



⬆京の人と綾部村の人の話とは、大きく食い違う。誤解が生じているらしい。

薄幸の美少女・絹が仲間に



➡法水院で待っていた絹とシロ。素直に仲間になるが？



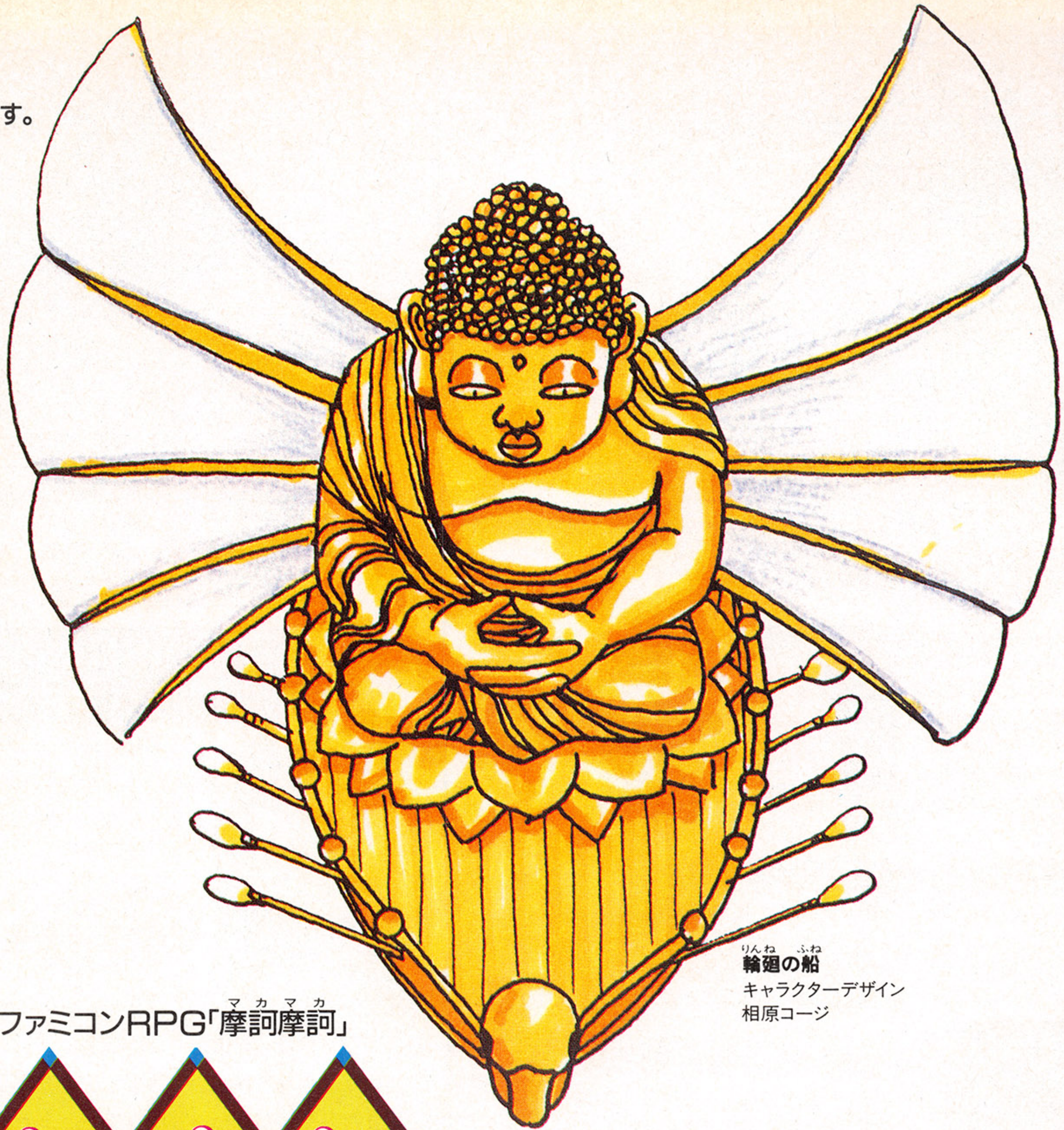
⬅絹は人を傷つけたくないので純潔の鎖がいるという。

今は誰もいない大江山の鬼の村。村の法水院に絹と犬のシロがいるぞ。討伐隊がきたとき、その場にいなかったため助かったのだ。絹は予知能力により、素直に卍丸について行くという。だが、両親の刺し違いの話にショックを受け、人を傷つけることを拒むのだ。卍丸は比叡山にある純潔の鎖を取ってきてと頼まれるぞ。

sigma

世の中 創造しくします。

世の中マカマカ面白い。



輪廻の船
キャラクターデザイン
相原コージ

スーパーファミコンRPG「摩訶摩訶」

摩訶摩訶

普通じゃない！常識破りなオチの連続。
見たことない！攻略のカギを"前世の力"が握る。
ここが「マカマカ」面白いワケだ。

マカマカ予備校「摩訶摩訶」を知るには、勉強が必要だ！

〔授　業〕

怪人マカマカ博士の魔の手から父を、母を、そして"現世"を救うために、主人公〈僕〉と仲間たちは立ち上がった……。そこで今回登場するのが、摩訶不思議な乗りもの「輪廻の船」。この船に乗ることができなければ、マカマカ博士を倒し、"現世"に平和を取り戻すことなど絶対できない。なぜなら「輪廻の船」は、ゲーム攻略のカギを握るもう一つの世界、つまり"前世"へと〈僕〉たちを導く船だからだ。

〔問　題〕

攻略のカギを握る乗りもの「輪廻の船」は、〈僕〉たちをどこへ導く？

1. せっせ世　　2. 出世　　3. 前世

※わかった人は、住所・氏名・年令・答えの番号を書いて、官製ハガキかFAXで送ってください。正解者の中から抽選でスーパーファミコン（本体）10名様・摩訶摩訶トランプ300名様・摩訶摩訶テレカ500名様を実施期間'92年3月までで総計810名様にプレゼント致します。

〔宛先〕〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4SKビル千駄ヶ谷
（株）シグマ Ⓐ輪廻の船係

〔FAX〕03-3796-0625
（株）シグマ Ⓐ輪廻の船係

スーパーファミコン® は、任天堂の商標です。 SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

株式会社 シグマ　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷

締切：ハガキ➡1992年3月末日（当日消印有効）　FAX➡1992年3月末日PM5時まで受付

※当選発表は、プレゼントの発送をもってかえさえていただきます。

ゲーム帝国



帝国の黄金のシュレッダーが壊れた。貴様らの罪深きボツはがきは以後ヤギのエサである。ときには燃やして暖をとることも。

記録せよ

●貴重な時間をヒマ潰しに費やすアンビリーバボーな若者たちよ。記録せよ。日常茶飯事を記録せよ。日記でもビデオでもよい。記録するのだ。茶飯事もいずれビュリホメモリーズとなるであろう。だから茶と飯を写真にとるでないッ!! あーもう、クサれ外道どもが!!

●3年間つけ続けた日記が古雑誌といっしょに回収されてしまいました。私の青春日記はチリ紙に変身です。　(東京都　青木亮美)

●残念である。水に流すがよい。

●パスワードが最高に好きだ。バッテリーバックアップなんかで喜んでんじゃねえ。紙に書いてナンボだバーロー。

(千葉県　覇者の封印はかんべん)

●電気に依存する記録は危うい。やはりインクと紙は偉大である。総統の静電気もヘイチャラである。

●バナナにマヨネーズをかけて食うとメロンみたいな味がしてすっげーうまい。(広島県　平野博史)

●フルーツでの試みであるな。新分野開拓精神は賞賛に値するぞ。複雑な味覚にも挑戦するがよい。

●毒キノコ食ったら熱が出た。ゲリも出た。　(埼玉県　斎藤広人)

●ナンでもカンでも食うからである。新味覚開発野郎どもは十分に注意せよ。死ぬともう食えぬぞ。

●このあいだ、町でファイナルな父さんがいた。怖かった。

(東京都　山本猛)

●東京にはとくにファイナルな奴が多いからな。気をつけつつファイナルな人を観察するがよい。

●本を頭に乗せるとヘッドホンですか?　(福岡県　小川武士団)

●そうである。2冊乗せればステレオである。つねに乗せるがよい。

●3KはK・K・K(クークラックスクラン)のことでしょうか?

(東京都　布教野郎)

●違う。カユい、カサカサ、カチカチである。もしくはカッタルい、カンケーねえ、カッテだろである。

●比類なきS.T.U.N. RUNNERになるにはどうしたらよいですか。あ・ショックウエブの「あ」とはなんですか。　(大分県　くらげ)

●少しバグりぎみであるな。まあよい。比類なき者になるにはワンコインでクリアーする気迫が大切。

●僕は酒井法子とひとつだけ共通な点を持っている。それは趣味でもなければ誕生日でもない。同じ人間である、ということだ。

(秋田県　超ねけすけ)

●おお、貴様のはがきにはなにか神聖なものを感じるぞ……と思ったがペンネームが情けない。2点。

●カインがジャンプしたまま帰ってこない。

(神奈川県　バニラアイス)

●あんなアホんだらはほっといて先を急ぐがよい。いずれどっかで落ち会えるであろう。な～む!!

●やい総統。お前の思い上がりをたたきのめしてやるから、明日、河原までこい。こないとチキン呼ばわりするぞ。(埼玉県　AHO)

●「やい」だの「たたきのめす」だの「チキン」だの、この時代錯誤おマヌが。いまどきのケンカはいきなりストリートファイト。南無!!

●あそこをこすったら白いものが出てきました。これはなんですか。

(兵庫県　ぱおんぷーま)

●牛乳である。飲め。ほれ飲め。

●とぐろ巻きうんこに挑戦しています。けど、いつも途中で切れてしまいます。気合が足りないのでしょうか。　(富山県　おから)

●明らかに気合不足である。総統は気合があるので、便により「心」や「寿」などをお書きになるのだ。

●すってんてんですか?

(茨城県　すっとこどっこい)

●ああ意味のわからぬ奴め。語呂だけで投稿してくるでないわ。

悪魔の安楽椅子



■将来はいつも命を狙われていて、それを変態的にかわして、「スピークラーク」と言ってのけるおとなになりたい。　(山口県　東海林天狗)

●ヤなおとなだな。なんだか知らないけど金持ってそうなイカガワシさがあるぞ。JTに就職しろよ。

■パソコンにくわしい悪魔さんに質問します。パソコンではいったいなにができるのですか?

(東京都　九紋竜史進)

●パソコンなんか計算しかできねえんだよ。ほんと。でも計算するとたいていのコトは再現できるんだな。

■紅白歌合戦で小林幸子を見損ねてから、なんだかついている。　(兵庫県　うさぎリンク)

●あ、俺もそうかも。なんだか体調もいい感じだったんだよ。でも昨日のラーメンのCMで小林幸子見ちゃったから今日はブッシュ風邪ひいちゃったんだよね。

■弟の彼女に恋してしまいました。やっぱここは一発告白でしょうか。　(北海道　うまいジョー)

●う～ん。兄弟で三角関係はまずいなぁ。ガマンせよ。

女神の四の字固め



■ダイエットと言って食事はほとんどとらない奴がいる。そうやって自分の体を壊していき、死が近寄ってくるのだ。ふっふっふ。　(埼玉県　白蛇の赤ロッド)

●そうよ。断食はアホよ。食いまくって痩せなきゃね。

■なにが「女神の四の字固め」だよ!!　どーやったら足を「四」に組めるんだ!?　わかったらとっとと直せこのクソアマ!!　(東京都　三国太郎太)

●「四」の「口」のなかにアタクシのアンヨがあるざまス。「四」の字を逆さにするとアタクシのハイレグの一部よ。

■大と小をいっしょに出すときの痛快感がたまりません。　(愛知県　ぐぴぴ)

●わかるわ、その気持ち。貯めてたお金を一気に使うときのような、猛暑の日の夕立ちのような……。

■胸が小さいんです。どうにかしてください。女神さまのを分けてもらえれば光栄です。

(宮城県　まだナイ。つけてくださいの恭子)

●エキスパンダーと鉄アレイとお風呂でモミモミよ!! でもあんまりやると筋肉つきエッチ女になりがち。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●ロマンシング Sa・Ga●プリンス・オブ・ペルシャ●チキチキマシン猛レース●アンデッドライン

さて今回のアルゴは、話題の新作『ロマンシング Sa・Ga』を徹底的に攻略しちゃうぞ。システムにとまどっているキミから洞窟で迷ってるキミまで、バキバキに助太刀するぞ！

スーパーファミコン ロマンシング Sa・Ga

Q 戦闘フォーメーションがいまいち有効に使いこなせません。敵キャラがどの方向からぶつかってきても、崩れにくいフォーメーションってあるの？　東京都　村田徹

A それでは、とっておきの戦闘フォーメーションを教えよう。主人公たちの配置は前列に3人、後列に3人というのがベスト。ただ、図Bのとおり①と③のキャラは左右から敵に当たると3列目になる可能性が高い。ハヤブサ斬りなど遠距離攻撃のできる武器を装備させよう。④と⑥のキャラにも弓や術法を使わせること。②と⑤のキャラは3列目に来ることがない。1列目に立つことが多い②には強力な武器を、2列目になりやすい⑤には槍を装備させよう。これで最強フォーメーションが完成だ。

Q バルハラントの西の洞窟に来たのですが、奥に見える通路への行きかたがわかりません。いったいどうすればとおれるようになるのかなあ？　大分県　村上敏

A まず南と西の洞窟のボスを倒し、村に帰って長老のガトと話す。再び南の洞窟のボスを倒して村に帰り、ガトと話してから西の洞窟に行けば奥に進めるぞ。





Q お金が9999金までしか貯まらないので困っています。30000金で売っているアイテムもあるんですが、買うことはできないのかな？　千葉県　大屋清一

A じつは、9999金以上貯める方法があるのだ。お金を9999金持っているとき、自分が持っているアイテムのなかで、いらないものを売ってみよう。アイテムを1000金で売ったとすると、お金は999金となって、〝ジュエル1〟と表示される。ジュエルはひとつ10000金なので、10999金持っていることになるのだ。持ち金がいっぱいになったときのために、いつでも売れるアイテムを持っているようにしよう。

Miniアルゴリズム 羽というアイテムがある。手に入れれば名誉の証しになるというものなんだけど、じつはお得な使い道がある。お店で売ると、なんと5000金にもなるのだ。スカーブ山にあるので、お金の足りない人は取りに行ってみよう。

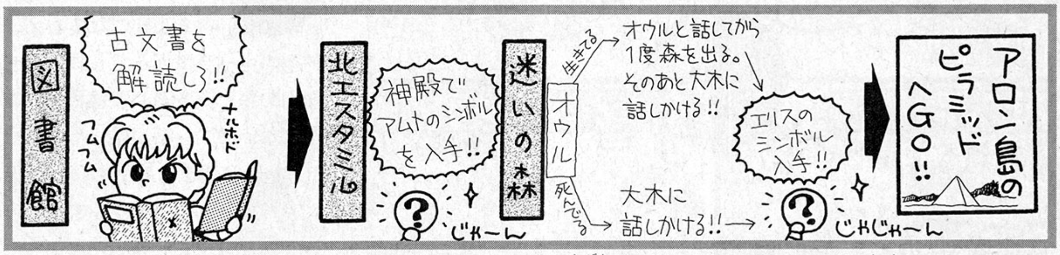
Q 術法を買いたいんですが、数が多すぎて困っています。術法の各系統の特徴とか、使い勝手のいい術法とかあったら、ぜひ教えてください。　東京都　だわさ沢田

A 術法はぜんぶで64種類。似たような効果の術もあったりして、たしかに困っちゃう。そこで右の表を見てほしい。各系統の特徴や使い勝手のいい術法をピックアップしたぞ。術法戦の参考にしておくれ。

火	ファイアボール、ファイアウォール、火の鳥など、攻撃に徹したい人にもってこいの術法なのだ。	水	いやしの水やどくけしの水などは、終盤までお世話になるぞ。回復系のキャラを育てて覚えさせよう。
風	アイスジャベリン、ウインドバリア、ライトニングなど、どれもそこそこ使えるラインアップだぞ。	土	アースハンド、カモフラージュと、直接的な術は少なく、風に比べ効果も地味。買わなくていいだろう。
魔	エナジーボルトやマジックヒール以外、どれもいまひとつぱっとしない。買う必要はとくにない。	幻	ゾンビ系やガイコツ系、植物系には効果なし。おススメは、自分の分身に戦闘させる幻体戦士術。
気	腕力法、夢想法、精神波をはじめ、間接的な術が中心だ。効果が地味なぶん、値段は比較的安め。	光	スターファイア、スターライトウェーブなど、強力な術ばかり。ぜひとも全部覚えておくべきだね。

Q いろんな情報をたよりに、やっとマラル湖へ来ました。しかし、船がなくて水竜の神殿へ行くことができません。どうやって行くんですか？　東京都　イラスター菊地

A 北エスタミルの屋敷のそばに、男たちに襲われている女の子がいる。男を倒して女の子を助け出すと、タルミッタの話が聞けるぞ。タルミッタへ行って、セケト宮殿の右下の階段から宮殿内に入り、ハルーンの影武者と戦おう。そして影武者の横にいる兵士と話してマラル湖へ行けば、船で水竜の神殿へ渡れるようになる。兵士と話すのを忘れてしまうと、船は出ないぞ。





Q ピラミッドの秘密が書かれているという古文書を手に入れました。でも使っても何も起きないし、読むこともできません。どうやって使うの？　東京都　ケンケン

A 古文書はメルビルの図書館で解読できる。解読するとピラミッドに入るために必要なふたつのアイテムの情報が手に入るぞ。アイテムを入手し、ピラミッドに入るまでの道順は上のイラストを参考に。

Q カクラム砂漠には、ダンジョンがあるって聞いたんですけど、見つけることができません。あの広い砂漠のどこにダンジョンがあるんですか？　奈良県　うひょひょ

A カクラム砂漠は非常に広く、流砂も発生するので迷いやすいエリアだ。流砂のせいで、せっかく先へ進んでも、もとへ戻されてしまうなんてことがしょっちゅうある。やっかいな流砂だけど、砂に流されることで、地下ダンジョンへ行くことができるのだ。カクラム砂漠の南西に、イラストのようなヤシの木がならんでいる場所がある。矢印は砂の流れ。流れに乗ってそのまま進んでいくと、ダンジョンまで連れていってもらえるのだ。ダンジョンのなかに入ると、地底人に会うことができる。また、主人公をアイシャにしてゲームを始めていれば、タラール族についての重要な情報も聞けるぞ。ぜひアイシャで行ってみてくれ。



Miniアルゴリズム　南エスタミルにいる子供たち。パーティーが歩いてるとチョコマカ寄ってきて金をせびろうとする。とっても面倒くさい連中なんだけど"腹いっぱい食べさせよう"を選ぶと、重要なヒントを教えてくれるときもあるのだ。

Q 「テオドールがバイゼルハイムに侵攻した」と聞いてバイゼルハイムに来たけど、テオドールと話せません。どうすれば話せるんですか？　埼玉県　秦健一

A バイゼルハイムにいるテオドールは、じつはニセモノ。本物を助け出さないといけないぞ。オイゲンシュタット城でコンスタンツに会い、イラストの順に進んでいこう。



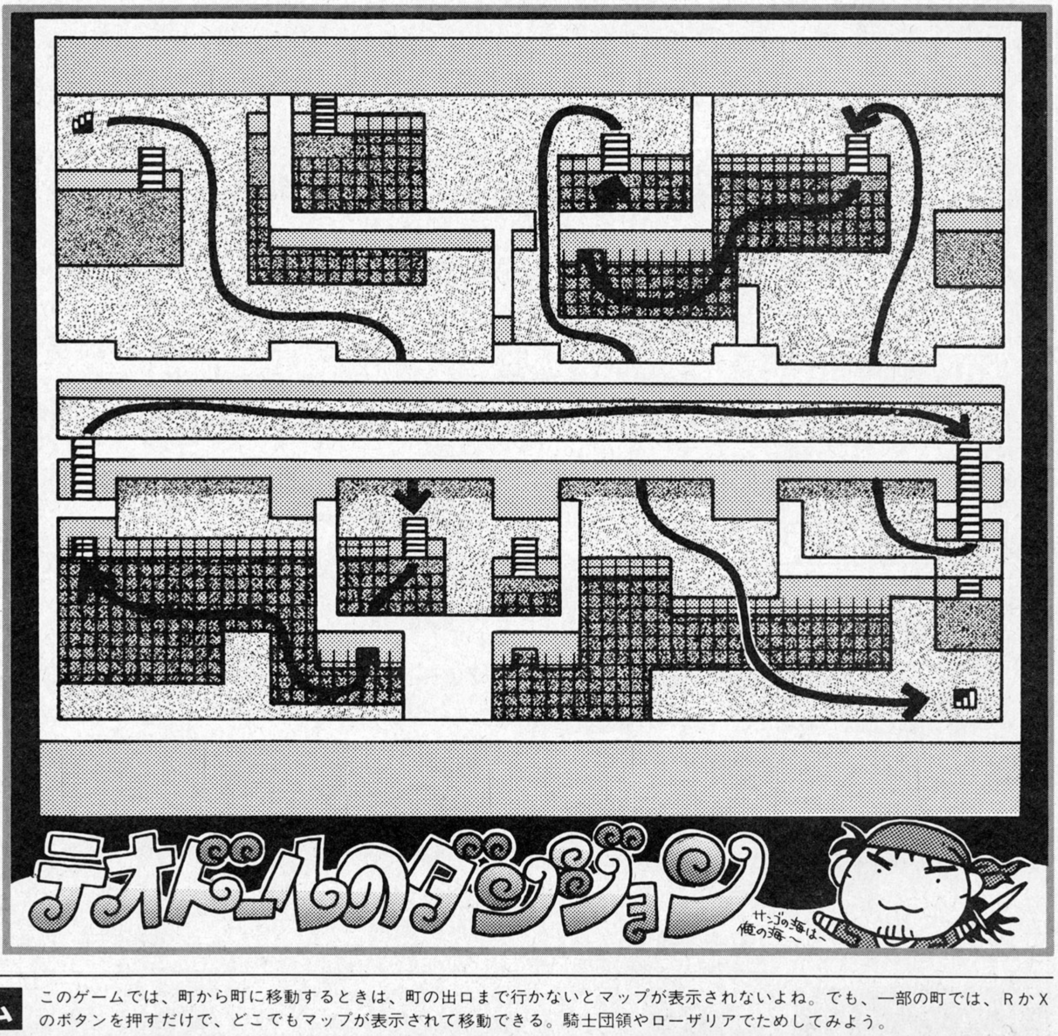


Q 敵に横から接触され、後列のキャラが攻撃できるようになるまえに前列のキャラが死んでしまいます。後列のキャラを速く攻撃させる方法はないの？　石川県　福井知己

A 意外な盲点だけど、後列のキャラをすばやく攻撃させる方法があるぞ。敵が横から接触した場合、だいたいパーティーのキャラが前列、中列、後列に分かれる。普通なら前列以外を"前へ出る"にする。だがこの方法では中列を防御または飛び道具で攻撃にし、前列は"後ろに退がる"、後列は"前へ出る"にするのだ。普通3ターンかかるのが2ターン目で攻撃することができるぞ。アドバイスをもうひとつ。敵に横から襲われて隊形がバラバラになったときは、いったん逃げよう。逃げてもモンスターは消えないので、改めて敵のほうを向いて戦えば、隊形は乱れないのだ。

Q テオドールがとらわれているというところに来たんですが、あまりにダンジョンが複雑で、地下1階で迷っています。先へ進めるルートを教えて！　秋田県　亀岩

A テオドールのダンジョンは地下1階が3層構造になっていて、とてもわかりづらい。網の下の層などは、敵キャラも自分も識別しにくいくらいだ。そこで地下1階のマップをどーんと載せちゃったので参考にしておくれ。一見複雑なルートだが、自分のいる場所さえ確認できれば大丈夫だ。ただし、この道はあくまでも最短ルート。宝箱はフロアのいたるところにちらばっているぞ。開けたい人は、すみずみまでまわる必要があるぞ。敵もかなり多いので、傷薬や回復術法などの準備はあらかじめ町で整えておこう。地下1階さえクリアーしてしまえば、その下の階は簡単なのでサクサク進むだろう。キミの健闘を祈る！



Miniアルゴリズム　このゲームでは、町から町に移動するときは、町の出口まで行かないとマップが表示されないよね。でも、一部の町では、RかXのボタンを押すだけで、どこでもマップが表示されて移動できる。騎士団領やローザリアでためしてみよう。

PCエンジン プリンス・オブ・ペルシャ

Q **レベル12で分身の仕掛けを突破したと思ったらまた一難。目の前は断崖絶壁、どっこへも行けなくなりました。どうか抜け道を教えてくださいっ！　滋賀県　印度人**

A 仕掛けにつぐ仕掛けのレベル12。プレーヤーはテクニックと同時に、けっこう頭も使わなくっちゃならないから困りもの。ところがここの絶壁に関しては、深読みはいっさいいらない。分身の仕掛けを突破したら、そのまま、ホントにそのまま左へ進めばいいだけ。左へ進むと主人公の足下に必ず床ができるようになっている。この仕掛けを乗り越えればエリアボスと最終ボスがいる後半戦に突入する。ほかの敵より多少ライフが多いくらいなので、ハリキッてコイツを倒してくれっ！



ファミコン チキチキマシン猛レース

Q **Aコース砂漠面のボスタンクGTが倒せず困っています。足下は砂でどんどん沈むし、弾もビュンビュン飛んできます。倒しかたを教えて！！　鳥取県　くろけん**

A タンクGTはほかのボスと違い、ジャンプして弾をかわさずに倒せる方法がある。それは砂に潜ることなのだ。このとき気をつけるのはAボタンを連打することと、ケンケンの頭が砂より上にちょっとだけ出ていることだ。砂のなかに潜りすぎると、どこにいるかわからなくなるうえ、ゲームオーバーになってしまうぞ。ただこの方法だとボスの弾には当たらないが、自分も攻撃できない。そこで武器は爆弾を選択しよう。この武器は砂のなかに潜っていても、唯一ボスにダメージを与えられるのだ。



メガドライブ アンデッドライン

Q **うーん、どの武器が有効でルートはどうやって進むといいのかわからない。ノーマルモードでもすぐやられちゃうし、くやしくて夜も眠れないよ！　富山県　山鈴八年**

A まず武器だけど、おススメはブーメランだ。最大までパワーアップすると、敵キャラたちを追尾するので、とてもラクチンだ！　ただ気をつけなければいけないのは、レベルアップのときに必ずブーメランの攻撃力DXとす速さのAGを上げることだ。つぎに有効なルートだけど森→鐘乳洞→墓場→下水道→廃屋→炎の順で進むのがベストだろう。最初はゴーレムやレッドドラゴン、リッチなどの比較的倒しやすいボスの面からプレーすること。主人公のレベルが上がって攻撃力やす速さがアップしてから、残りの面にチャレンジするようにしよう。



質問はがき大募集!!　みんなそろそろ、行き詰まったゲーム、たまってきたんじゃないかな？　古いゲームでも、どんなジャンルでもアルゴマンに質問はがきを送ってきてね。

クイズ脳天逆落とし
2/7日号当選者

●北海道 平野裕輝
●東京都 大塚綾子
●北海道 平賀亮
●愛媛県 塩崎昌亮
●岩手県 石倉晋朗
●福岡県 松本安史
●茨城県 北見茂
●大分県 柴田武史
●埼玉県 上岡隆
●大分県 坪根和晃

クイズ! 脳天逆落とし



みなさま、頭の雪解けにクイズ! 脳天逆落としをどうぞ。全国の書店で売っています(ウソ)。

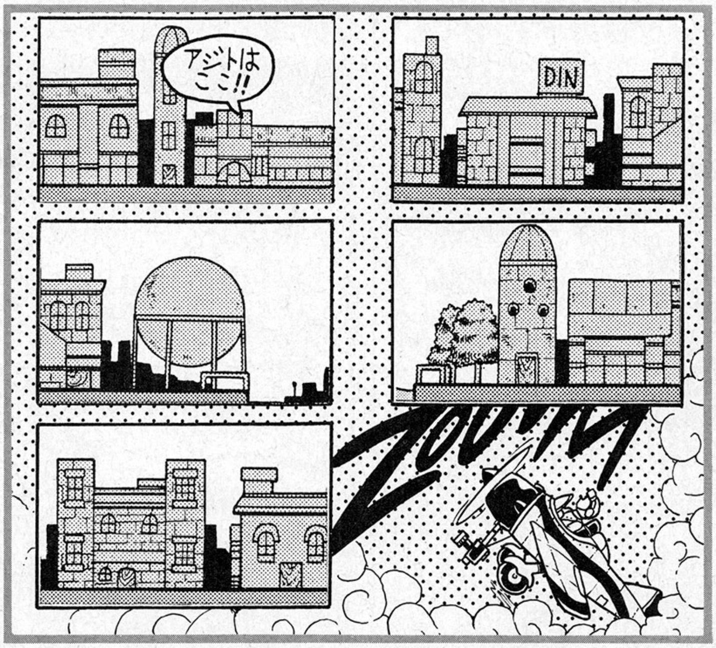
ROUND 32

ロケッティア

問題

敵のアジトを発見したという知らせを受けたロケッティア。アジトはある島の上にあるという。生還した目撃者は、島にある建物全部を写した5枚の写真を持っていた。その写真だが、順番がバラバラになって右のように並んでいる。いざ、アジトへ飛んで敵をやっつけようと思うんだけど、果たして敵のアジトは右から何軒目の建物なのだろう?

㋐……3軒目
㋑……4軒目
㋒……5軒目



応募のきまり

今回は写真をじっくり見ればわかるから、落ち着いて探そう。気をつけてほしいのが、あくまでも建物の数を数えることね。石油タンクや木などは関係ないのだ。正解のわかっちゃった人は、左下の㋐から㋒のなかから該当する記号を選んで、官製はがきで脳天逆落としの係に送ろう。キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号も忘れずに書いてちょうだい。締切は3月10日だ。この日の消印まで有効だからビシバシ送ろう!

賞品について

正解した人のなかから抽選で、10名様におもちゃ券をプレゼントしちゃう。おもちゃ屋に行けば、なんと5000円分のおもちゃと交換できるのだ。思う存分に使っちゃってくれ。ゲームソフトがまたまた増える人が多いかもしれないけど。

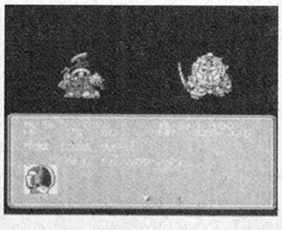
先週の答え……11個

INFORMATION

インフォメーション

あげちゃう!! テレホンカード

ファミコンソフト『第2次スーパーロボット大戦』の発売を記念して、テレホンカードを5名の読者にプレゼント。180ページのあて先シナリオは全26話係まで。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに書くのだぞ。締切は3月12日。当日消印有効。ふるって応募してくれ。



⬅なつかしい巨大ロボットプロレスを思い出すのだ。

『ゼクセクス』ってなんかエッチだなあ

コナミのアーケードゲーム『ゼクセクス』のサントラCDを3名の読者にプレゼント。180ページのあて先コナミCDプレゼント係まで。住所、氏名、年齢、職業、電話番号をちゃんと書くように。発売元はキングレコード。締切は3月12日、消印有効。



⬅全国のCD屋で発売中。2千800円[込]、KICA-7508。

オリジナルアニメ発売記念イベントなの

大人気作品『メガゾーン23』の原作者と監督が、ふたたび組んだオリジナルビデオアニメ『創世機士ガイアース』。CD-ROMのアニメデモなどでも実績があるクリエイター集団アートミックが制作しているこのアニメが4月22日、お値段9800円[込]で東芝EMIから発売される。本編50分、もちろんステレオHi-Fiだからね。

東芝EMIでは、このビデオアニメの発売を記念して、3月14日名古屋教育センター、15日大阪MODAホール、20日東京日本青年館で、イベントを開催する(それぞれ開場16:00、開演17:00)。イベントの内容は監督の北爪宏幸、原作者の荒牧伸志ほかの舞台挨拶、本編上映、ゲーム抽選会など。

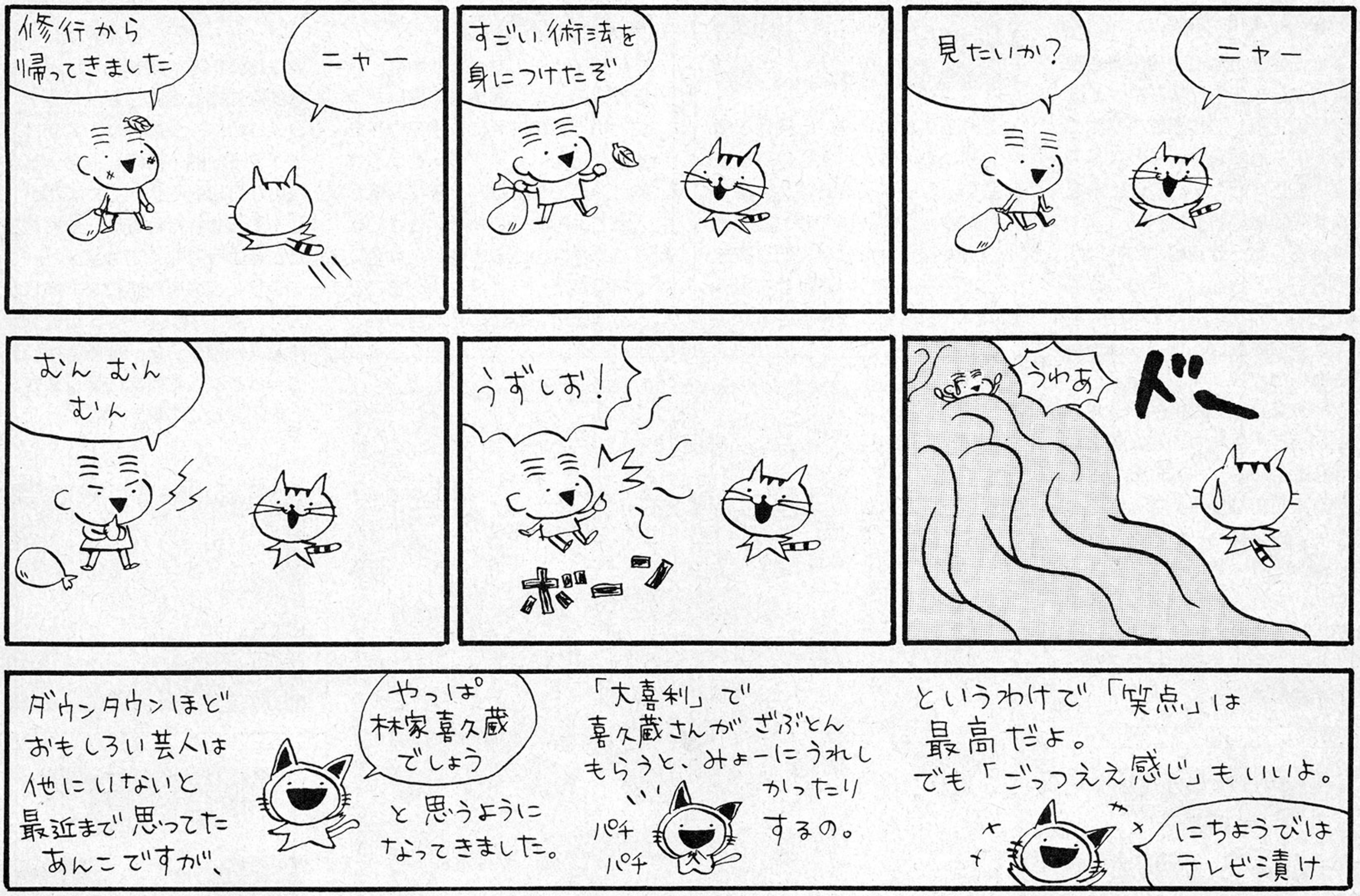


⬅人口は激減し、都市は荒廃し……というようなSFちっくなストーリー。

このイベントに参加したい読者は往復はがきで〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ㈱東芝EMI SP2部『ガイアース』係まで応募するのだ。

ドラネコシアター

餅月あんこ



ホンコンに行ってきたよ〜ん！

春の訪れをまえに、ホンコン旅行としゃれこんだワタシ。飲茶してブランドもん見て、『宮沢里恵写真集』っていう、変な名前の海賊版（表紙ペラペラ）の『サンタ・フェ』を立ち読みしたあとは、街のおもちゃ屋さんに突入だーっ！

「ゲームボーイ？　『ロックマン』人気あるヨ」

ノーノー、おばちゃん。私はどこから来たと思ってるの？　大リーグも買い取ろうって国、ジャパーンよ。それより、例のソフト出してちょーだい。隠したってわかってんのよ。

「我恐怖日本御宅帰女（日本のおたく女はオソロしい）！」

……と店員のおばさんは言ったわけではないけど、ついに見ました。ホンコン名物、パック詰めソフト。1本のソフトに10種類とか24種類とかのゲームが、機種やメーカーに関係なくグッチャグチャに詰め込まれてんだもん。私は、250本入りというファミコンソフトを買い求めました。このソフトには、懐かしのゲームが中心に100種くらい入ってるの。『サーカスチャーリー』のあとに、『ペンギンくんWars』で汗したりして、「懐かしいっ！」と言う以上にハマっちゃうんです。



その国のオリジナルな文化に対するヒトの態度というのは、「なんといっても自分の国がいちばん」っていう自文化中心主義と、「なんでも良いところを取り入れりゃいーじゃん」っていう文化相対主義っていうのがある……と話す心理学者がいます。世界を飛び回って生きるインターナショナルな人になるには、そのどっちが強すぎてもダメ、って言われてます。だからホンコンの無法ソフトを見ても、「日本が作ったものなのにバカにしちょる！」と怒るのも、「すんげえ〜、ホンコン最高！」ってヘナヘナほめたたえるのもハズレってわけか。やっぱり十分楽しんだあとで「でもこれは違法よね」ってクールにつぶやくのが国際人!?

登録　商標



香山クリニック

尻に目薬 目に座薬

ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。病院でのお仕事＆原稿書きで、眠るヒマもないほど忙しい先生デース。

ここにくればきっと……

ファミ通スタッフ大募集

冬が去り、春が来る。というわけでファミ通も新戦力を求めている。新スタッフを大募集だ。各部門の仕事内容と応募方法を載せているから参考にしてちょーだい。



編集者部門

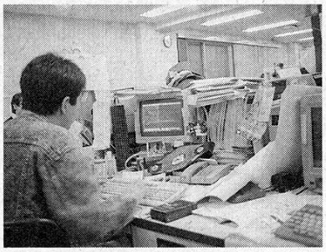
企画を立てて記事を作るってやつ

ファミ通誌上などで編集者と呼ばれるのがこのお仕事。ファミ通の記事の企画、記事構成、撮影の立ち会い、原稿書き、イラストの発注、校正など、すべての仕事をこなすのが編集者だ。

はっきり言って仕事の内容はかなりハード。しかし、自分の作成した記事が雑誌になって本屋に並んだときの気分は、他人には理解できないほどワンダフルだ。

ゲーム雑誌なので、ゲームが好きということはもちろん大事だが、だからといってゲーム以外のことに興味を持てないような人はだめ。

ゲーム以外にも、いろいろなものに興味を持っているような人がいいね。あと、週刊誌を作るという時間に追われた仕事だから、時間にルーズな人や約束を守らない人もだめだな。



これらのごく基本的な条件を満たしている人はどしどし応募して欲しい。なるべくなら雑誌の編集の経験者が望ましいので、経験者は自分が編集した記事の切り抜きかコピーを同封して応募するように。ナイスな新人を待ってるぜ！

デザイナー部門

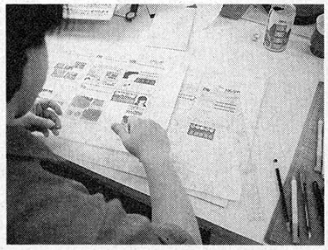
素敵な線を引いてくれるあなた

デザイナーのおもな仕事は、雑誌作成のとき、編集者の書いたラフというものを元にレイアウトをすることだ。レイアウトという作業は、ここにはなん文字の文章が入って、写真がこんな大きさで入って、文字のバックはこんな色になるなんていうことを決めること。ようするに、雑誌の見た目の美しさを保つのに欠かせないお仕事だ。

編集者が一生懸命記事を作ろうとしても、デザイナーさんがいなければ決して雑誌はできないのだ。

条件としては、手先が器用な人がグッド。あと、レイアウトに必要な書体指定や級数指定などの基本的な知識は絶対必要。編集者から「このページの色なんですけど、Yベタ＋M30＋B50じゃちょっと暗いからB弱く入れてください」なんて言われたときは、すぐ対応できるようでなくてはダメだ。

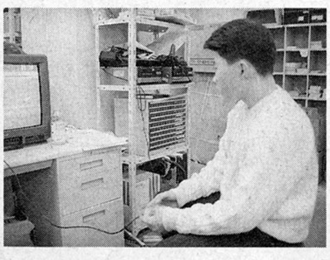
デザインの専門学校を卒業した人や、雑誌のレイアウトの経験がある人が望ましい。経験者は自分のデザインした雑誌の切り抜きなどを同封して応募すべし。



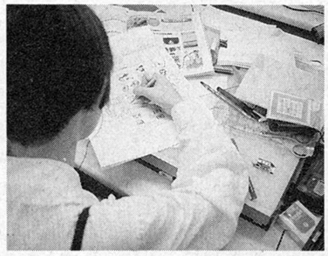
ゲーマー

ゲームする、仮装も

ゲームは大好きなんだけど、原稿を書くのは苦手だから、ゲーマーになって雑誌作りに加わりたい。そんな人はこのゲーマー部門に応募すべし。ゲーマーの仕事はズバリ、ゲームをプレーすること。発売前の新作ゲームの攻略、マップ作成用の画面写真の撮影、秘技の確認と、仕事の内容は盛りだくさん。もちろんゲームが上手な人が望ましいが、一番大事なのはゲームに対する愛情と根気。どんなクソゲーでもプレーし続けられるような人ならオーケーだよ。ゲーム好きには天国だ！



制作部門



マップ制作など

雑誌のデザイナーになりたいけど、なにから勉強したらいいのかわからない。イラストを描くのが大好きでそれを仕事にしたい。手先が器用なのでそれを活かして働きたい。そんな人はこの制作部門を目指すべし。

仕事の内容はコピー機やトレーススコープを使ってのデザイナーのサポート作業や、雑誌に載せるマップ写真の作成、イラスト描きなど。仕事内容はこのように、いろいろな種類の手作業なので、工作なんかが好きな人向けかもね。

☆ ☆ 応募のきまり ☆ ☆

■各部門とも、応募資格は18歳以上(高校生は不可)で、月曜日から金曜日までの毎日、午前中から編集部に勤務できる人。勤務地が東京の南青山なので、通勤可能な人に限る。希望する部門を明記して、ファミ通スタッフ募集係まで。なお、締切は3月31日です。

●編集者部門
①写真添付の履歴書。② 200 字程度の自己ＰＲ文。③好きなゲームを新着ゲーム通信風に 400 字程度で。
●ゲーマー・デザイナー・制作部門
編集者部門の①②。
※応募書類は返却できません。書類選考通過者には電話で連絡します。

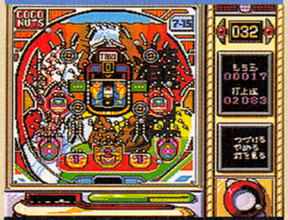


あて先
スタッフ募集
○○部門係

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

3月9日〜3月15日

発売日	3月13日	3月13日	3月19日
作品	ナムコクラシックII	パチ夫くん十番勝負	サイキックストーム
			
	ファミコンカートリッジ ナムコ 5900円	PCエンジンHuカード ココナッツジャパン 7900円	PCエンジンスーパーCD-ROM レーザーソフト・日本テレネット 6980円
	お手軽なシステムで、大好評だったゴルフゲームの続編。今回はふたつに増えたトーナメントのコースや、性格判断を利用したキャラクター作りが特徴。	大人気のパチンコゲーム、パチ夫くんシリーズ第6弾。パチンココントローラー対応作。悪のクギ師組織『出玉社会』を倒すため、パチ夫くんが立ち上がる。	全7ステージで構成された、たてスクロールシューティング。自機が昆虫型のメカに変形し、その間は、ほぼ無敵状態となる。ふたり同時プレーも可能。

評論家

浜村通信



「日本人にアメリカの魂が売れるか!!」てな理由で、任天堂のマリナーズ買収が難航中。シアトルの発展を考えてやったのに。そんな偉そうなこといわれるなら、買う必要ないよ。地域貢献を考えるんだったら、やっぱり買うのは阪神タイガースでしょう(マジでマジで)。

ナムコクラシックII：名作とまで呼ばれた前作（私はそう呼んだ）を、さらにマイナーチェンジ。基本操作は前作と同じ。でも、コースレイアウトにはハイパートリッキーなものが増えている。初心者よりも、むしろ前作をやりこんだマニア向けに作られた感じ。トーナメントがふたつに増えたのは◎。

パチ夫くん十番勝負：店内の人から情報を集め、規定の台数を打ちどめにすれば終了。いつもの『パチ夫くん』のグラフィックを良くして、仕掛けも凝ったぞバージョン。同じパターンのマイナーチェンジを繰り返しただけといわれればそれまでだけど、それでも買う人は買うんだろね。お好きな人なら。

サイキックストーム：昆虫キャラクター続出の変形ロボシューティングゲーム。背景、敵キャラ、デモなど、凝ったグラフィックはなかなか見応えがある。自機の選択次第で難易度がかなり変わる。おすすめはレーザー砲を装備したヤツ。なんたってサイキックストーム状態より強力なんだから。んっ!?

アルツ鈴木



もうすぐ教習所を卒業する。通い始めて6ヵ月。苦しいことばかりではなかったにしろ、あまり楽しい6ヵ月ではなかったな。東京で何年ぶりかの大雪のなかを走らされたのにはまいったよ。でも……、もうすぐ免許が取れるのだ。血と汗と涙の結晶がボクの手に……!!

ナムコクラシックII：基本的なゲーム性、その他は変わってない。ただちょっと、操作感と球の転がりかたが違っちゃったようだ。前作よりも傾斜に対する打球の反応が大きくなったと思うんだよね。それはそれでいいけど、前作を遊びこんだボクにとっては、ちょっときびしい試練になりそうだ……。

パチ夫くん十番勝負：ま、いわゆる『パチ夫くん』だな。台の仕掛けも豊富で、遊んでいて飽きない感じ。当然、ボクも人間だから、出ない台をやっちゃったときは腹が立ってイライラするけど、それはゲームのせいじゃない。ほかの『パチ夫くん』を持っている人には、とくに必要ないと思うけど……。

サイキックストーム：わりと難易度が低めで、初プレーでもけっこう先まで進めた。ただ、シューティングゲームとしてはいまいち古臭いシステムで、それほど魅力を感じなかったな。ま、逆に当たりさわりないゲームともいえるんだけど。登場するメカが昆虫ライクなところなんかは、けっこう好き。

渡辺美紀



読者のかたから誕生日プレゼントに、森永の"おもちゃのカンヅメ"をいただきました。キョロちゃん（『FF』のチョコボのモデルといわれているあの鳥）のグッズが入っていたのだ。そのなかのキョロちゃんスタンプがかわいくてスキ。ほんとにどうもありがとう！

ナムコクラシックII：私にはちょっと不向きかな。もう少していねいにヒントをくれればいいのに、なんて思っちゃうの。ファンの人にいわれれば、「そんなのつまんない」らしいけど。チャートでじじいキャラになると、カーソルの動きが大ざっぱで苦労します。初心者にはふつうの男の子キャラがいいよ。

パチ夫くん十番勝負：最近パチンコのおもしろさに、ちょっとだけ目覚めたので、けっこう楽しく遊ばせてもらいました。でも、各お店で5台打ち止めにするだけの繰り返しで、ちょっとイヤになる。その店特有のヘンな台とかが入っているといいのにね。ファン以外の人はそういうの喜ぶんじゃない？

サイキックストーム：各ステージのグラフィックがすんごくきれいで、全体的にスカした感じでいいね。音もなかなかよくって、けっこう遊びこめる。ただ、サイキックストームとやらで大きくなった自キャラは、敵からの攻撃を避けにくくトホホな感じ。選択する自機により、ゲームの楽しさが変わる。

TACOX



深夜、右上の奥歯が猛烈に痛みだして悶え苦しむこと数時間。なんとか痛みは引いたものの、ほかにも予備軍多数。意を決して歯医者の門を叩き、「んご」と口を開けば「あーいいお客さんだね」だと。るせー。好きで虫歯やってんぢゃねえんだ。でもワシが悪いのは確か。

ナムコクラシックII：トップビュータイプのゴルフゲームのなかでは抜群の完成度。3Dの視覚的なリアルさもいいけど、想像力をフル稼動する2Dも捨て難いものだ。前作を名作と認める人ならまずは買い。よりディテールに凝っていて納得できるはず。未体験組様もやってみる価値はありかも。

パチ夫くん十番勝負：ヘンな小細工がなく、原作（？）のファミコン版に忠実で好感が持てる。グラフィックも本物を感じさせるものになっているし、よりそれっぽくなったかな、という感じ。ただ、カード版になって手軽になったのは嬉しいものの、バックアップできなくなったのは痛い。パスワードは嫌。

サイキックストーム：ゲーム中、そしてビジュアルシーンなど、全体的なイメージの統一が取れていて、プレーしていても違和感がない。こなれてるって感じで好感が持てる。難易度もやさしすぎず難しすぎず、なかなかよろしーな一といった具合。欲を言えば1ステージが長いかなってことぐらい。

そのほかに発売されるゲーム

ファミコン　3月10日発売　**囲碁指南'92**　ヘクト　6800円　カートリッジ
近年の囲碁の勝負をおさめた、コレクションソフトの最新作。試合観戦モードと、つぎの一手を考える棋力判定モードのふたつが用意されている。

3月13日
極楽！中華大仙



PCエンジンHuカード
タイトー 6800円

コミカルな中華風のグラフィックが楽しい横スクロールシューティングゲーム。上下左右へのスクロールの変化や、主人公の方向転換が特徴。難易度は高い。

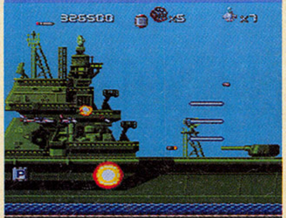
6 オーソドックスなパワーアップシューティング。バックグラウンドを中華っぽいフィーチャーで統一。キャラデザインなど、中華への固執のしかたがけっこう執拗で笑えたりするんだけど、それ以外はとくに目立った特徴は感じられなかった。ゲームセンター版のファンだった人なら。

4 主人公の向きを左右に切り変えられるところがウリかな。そのためか、左右から当然のごとく敵が飛来するんだよね。その出現パターンを覚えずに画面の端にいると、これまた当然、なにがあったかわからないうちにやられてしまうのだ。完全な覚えゲーだな。ボクはどうかと思う。

4 こんなに強いヤツらにさらわれたのが運のつき。ああ、かわいそうなテス・ミンちゃん。ふがいない私を許してね、って感じ。いったいこの難しさはなんでしょう。私にはたちうちできません。方向転換はできなくていいから、そのぶんダメージ制にしてほしかったなー。

4 基本的にはファミコン版と同じ。攻撃方法にちょっとした変更が加えられただけだ。絵は当然きれいになったけど、なんかそれだけって感じなんだよなあ。はっきりいってなにが極楽なのかさっぱりわかりません。味もそっけもない、ごくふつうのシューティングゲームだと思う。

3月13日
HAWK F-123



PCエンジンスーパーCD-ROM
パック・イン・ビデオ 6800円

近代空中戦をモチーフにした横スクロール型シューティングゲーム。最新鋭戦闘機を駆って、正体不明の敵機と壮絶なドックファイトを繰り広げる。

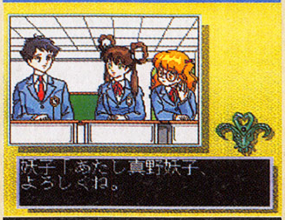
5 オーソドックスな横スクロールシューティング。自機、敵弾の動きが遅いので、緊迫感にみなぎっているが、爽快感に欠ける。好みだね。『パワーゲート』激似、と思ったら、案の定、同じスタッフが作っていた。にしても、ボスのアルゴリズムまで同じってのは……ちょっとなんだよね。

5 同じパック・イン・ビデオの『パワーゲイト』の進化版と思ってくれていいと思う。敵の攻撃が理不尽でなくなってきたし、パワーアップも効果的。それでもいまいち、敵が垂れ流し状態で、緊張感に欠けるんだよね。難しくて冷や冷やすることはあるけど、それだけじゃねぇー。

5 すんごくかっこいいオープニングのあとに、この画面。ちょっとへなへなしてしまった。自機の攻撃も敵の攻撃もなんだか単調でデタラメな感じ。敵の弾が四方八方に飛び散り、もうメチャクチャ。オープニングの音楽もよくって、気分を盛り上げるだけに、残念でならないわ。

3 ビジュアルデモとゲームのギャップが非常に、本当に激しい。しかもゲームは同社の『パワーゲイト』とほとんど同じ内容。まったり、のんびりとした敵の動き。大雑把な敵の配置。しおしおなグラフィック。いまさらこれはないだろう……というのが率直な感想。うーむ。

3月13日
魔物ハンター妖子 〜魔界からの転校生〜



PCエンジンCD-ROM
メサイヤ 6800円

メサイヤのデジタルコミック第2弾。人気キャラクター妖子が活躍するアドベンチャーゲーム。彼女の通う学校に、謎の転校生がくるところから物語は始まる。

5 発売前にして、はやくも漂わせているレトロな香り。CD・ROMから流れる声優の内声が、それを救っているみたい。ストーリーは、『ファミコン探偵団』をＳＦっぽいノリにした感じ。ちょっとしたお色気シーンがアクセント。妖子シリーズのファンなら、それなりに楽しめそう、かな。

5 いまとなっては、なんとなくなつかしい感じのするコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。ストーリーは、それなりにテンポよく展開する。ちょっとしたお色気シーンもあったりして、楽しいかも。ただ、どうしてもゲームシステム自体が古臭い気がしてならない。

5 妖子のファンでもなんでもない私には、ハッキリいってしまえばつまらない作品です。ちっとも先が気にならず、アドベンチャーゲームとしては楽しめないような気がするの。途中に妖子の着せ替えや下着姿が見られたりして、ファンの人ならナミダモノなのかもしれないんだけど。

4 全国の妖子ファンのみなさま、お待たせしました、といった具合のゲーム。私は妖子ファンじゃないので、ちっともおもしろくない。内容はアドベンチャーゲームだから誰にでも楽しめるかもしれないけど……。ファンならやるべし、なんだろうか？とにかく遊び手を選びます。

3月13日
ライジング・サン



PCエンジンCD-ROM
ビクター音楽産業 7800円

平安時代末期の源平合戦をもとにしたシミュレーション。頼朝、義経、清盛の3人からひとりを選んで日本平定を目指す。ゲームはリアルタイムに進行する。

5 リアルタイムの進行はそれなりにドキドキはするんだけど……。「○×(武将名)が、△□(地名)に攻め込んだ」とか、とうとつにいわれても、武将、地域の所属がはっきりしないので、どっちが勝ってるのかわからない。状況判断が瞬時にできないと、ウォーシミュレーションはキツイよ。

7 リアルタイム感覚でゲームが進行し、戦闘シーンも状況に応じて種類が変わるなど、目新しさがいっぱいある戦国シミュレーション。オープニングのデモシーンでは、詳しく歴史が説明される。ヘックス戦やコマンド選択式のシミュレーションに飽きた人に、ぜひ遊んでもらいたい。

6 うーん、なんだかあれよあれよというまに話がどんどん進んでいくって感じ。とまどってしまう。ただ、やるべきことは単純だから、なにをしたらいいのかわからないってわけじゃないんだけど……。途中にアクションゲームっぽいものもあったりして、おもしろいんだけどね。

6 けっこう単純なシミュレーションゲーム。セミオートバトルや移動方法など、賛否両論あるかも知れないがわかりやすくて私は好きだ。それに歪んだ日本感も好きだ。なぜ開城交渉のために単身切り込むのか。奥方が手裏剣持っているのはなぜか。愉快な一面もある。笑える。

3月13日
TOE JAM & EARL



メガドライブカートリッジ
セガ 6800円

ジェネシスから移植された愉快なアクションゲーム。事故でバラバラになった宇宙船のパーツを探して、陽気な宇宙人、トージャムとイールが活躍する。

7 ゲームとしての完成度はそんなに高くない。もっというと、ダメゲーの部類にさえ入ると思う。それでもつい手が伸びてしまうのは、そのぶっとんだ世界感が、あまりに魅力的だから。想像を絶するほどの妙なフィーチャーが続出。カルトな香り。ヒップホップ系のBGMもなかなか。

6 単に、フィールド上に散らばるアイテムを取っていくだけのゲームなんだけど、けっこうやめられない。そのわけは、キャラクターにある。あまり日本人好みではないそのキャラクターだが、BGMのラップとうまくマッチしていてなかなかイカス。動きもいいぞ。けっこう好き。

7 このミョーさ、外人さんの感性っていうんでしょうかね。主人公もヘンなヤツなら敵も(？)もヘン。でも、そのヘンさがいいのだ。メッセージが英語だけど、それはマニュアルに訳がついているからヨシとしましょう。オマケのジャムアウトモードでのダンスが最高にイカスのさー。

7 こういうゲームにワシは弱いのだ。スマン。操作性は悪いし、やってることは単調で刺激がない。でもセンスが抜群。いい意味でイカレポンチ。絵も音もイカレポンチだがとてもイカす。日本のゲームには絶対に見ることができないような、ドヒャーなセンス。ゾッコンラブ。

3月13日
鋼鉄帝国



メガドライブカートリッジ
ホット・ビィ　7800円

復讐機や飛行船などが登場してどことなく古めかしい感じがする横スクロールシューティングゲーム。ステージ間で展開するビジュアルシーンも美しい。

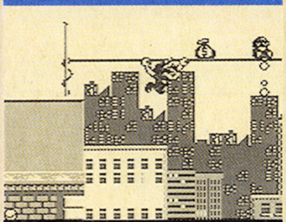
メガドラユーザー好みのストイックなシューティング。オプションがつく以外は、パワーアップらしいものはない。ひたすら撃つのみ。「とりあえずステージをクリアーして続きが見たい」的なシューティングを日頃からやってるボクには向かないかな。セピア調に決めたデモはいいね。

ＳＦといったらいいのかどうかわからないが、登場するメカニックのデザインがイカスぞ。オープニングに出る、セピア調の、あたかも映画でも観ているようなデモシーンもいいね。ゲーム自体も、バランスのよい難易度のとりかたで、なかなか遊ばせてくれるのだ。

右撃ちと左撃ちの使いわけには驚いた。ダメージ制だからバキバキ撃たれながら、でも楽しくプレーした。２面でババババーっと高速スクロールされるところがあるんだけど、それがいいの。いつも慣れ親しんだ方向とは逆にスクロールするので、も一操作がたいへん。やるなって感じ。

重々しい、映画を意識したオープニングはイカすんだけど、ゲームが軽い。質感たっぷりのグラフィックは素敵で好きなのだけど、プレーヤーの操作感がとても軽いんだよね。ふつうのよくあるシューティングゲームみたいで、これが惜しい。なんか安直な感じすらしてしまうのだ。

3月13日
ハドソンホーク



ゲームボーイカートリッジ
EPIC・ソニー　3500円［込］

同名映画をもとにしたアクションゲーム。先に発売されたファミコン版と同じ内容。華麗な泥棒ホークを操り、さまざまな罠をくぐり抜け美術品を盗み出す。

パズル的謎解きがいっぱい詰まったアクションアドベンチャー。ミソとなる仕掛けにはよく練り込まれてたものが多く、けっこう楽しめた。これでもう少し操作性がよければ。シビアな操作を求められるシーンが多く、手順が分かってるのにできなくてイライラ、なんてことが多発!!

コミカルなゲームのため、映画のようなカッコよさが感じられない。だから悪いというわけではないぞ。いろいろなトラップがしかけてあって、ドキドキものなのだ。警報装置にひっかかったときなんか、画面がチカチカ光ってあせりまくり。これでもう少し、操作性がよければ！

ファミコン版とよく似た構成だけど、あっちより何倍も簡単になっているみたい。操作感もファミコン版よりはいいし、敵の攻撃もなんかヌルイ感じ。だからまえよりは長く遊べるんじゃないかと思う。やっぱりゲームボーイ版ということで遊びやすさを第一にしてあるのかな。

ファミコン版よりも簡単でわかりやすくなっていて、よい。全体的なデキもこっちのほうがいいな。もっとも、操作しやすいってわけじゃないんだけど……。それと、乗れるもの乗れないものの区別がとてもしにくい。箱のヒットチェックがなくなったりするし。こういうのは困る。

3月13日
ファンタシースターアドベンチャー



ゲームギアカートリッジ
セガ　3500円

セガの人気RPG、ファンタシースターの世界を舞台にした、オーソドックスなアドベンチャーゲーム。サイコロを利用した敵との戦闘シーンなどもある。

サイコロ戦闘など、枝葉末節部分はそれなりにドキドキする。でも、基本は至極オーソドックスなコマンド選択式アドベンチャー。詰まるところ、ゲームのデキを左右するのはストーリーのデキなんだけど……残念ながらちょっと稚拙。意味のない強引な展開の連続。いただけない。

文字の表示のスムースさ、画面切り替えの速さ、グラフィックのていねいさは、感心するほどよくできていると思う。しかし、いくらブライトを調節しても、文字がにじんでしまって読みにくいのだ。そのぶん、やる気をそがれてしまうんだよね。ちょっと損してるかな？

すごく単純なアドベンチャーゲーム。コマンド数も少なく、きっかけさえあれば、サクサク進めます。それなりに先が気になるし、頭も使わされる。敵との戦闘はサイコロの出目でヒットポイントを決めるというものになっていて、わりとハラハラさせられる。まずまずですな。

ふつうのコマンド選択式アドベンチャーゲーム。『ファンタシースター』の臭いはあまり強くなく、設定を借りて同時代の別のお話を作ったという感じだ。お話も緊迫感というかメリハリに欠け、もよーんとした感じ。『ファンタシースター』ファンでもあまり嬉しくないのでは？

3月14日
ファイアーエムブレム外伝



ファミコンバックアップカートリッジ
任天堂　6800円［込］

キャラクターを成長させる楽しみや、高い戦略性で好評だったRPGシミュレーションの続編。今回は戦闘シーンとフィールドシーンに分かれ自由度が増した。

マップ数が大幅に増えたけど、そのぶん各面での戦略性が薄まった印象を受けた。前半は簡単なのに、後半になって難易度が急激に上昇。このギャップが気になった。ビジュアルも若干へぼいよね。基本は前作とまったく同じ。すっごく良くできたゲームだから、はまるぞ。

よくあるシミュレーションゲームより、サクサク先に進めて楽しい。"とつげき"や"みんなあつまれ"といった、パーティー全員に一度に指令が出せるところも、遊びやすくてよいね。緊張感という点から見れば、前作のほうが上だけど、ま、プレーヤーの考えかたしだいかなぁ？

前作をプレーしてないので、それとの比較はできないけど、各キャラが、敵にどのくらいのダメージを与えられるか、つぎはどこへ移動しようかなどを考えて進めていくのはハマるね。戦闘を重ねるたびに仲間への愛着がつのり、死んじゃったときリセットする気持ち、わかったな。

絵がヘボい。見てくれは決してよくないのだけど、中身は前作同様によい。ただ、詰め将棋的な色合いがより一層強くなっているような気がするので、前作をプレーしてないズブの初心者はちょっと腰が引けるかも。高い敷居を乗り越えちゃえば強烈にハマれる。でも絵がヘボい。

Best Picks of The Week

ナビスコリッツにはバターをつけて食べるのがウマイ。でも、ジャムをつけるともっとウマイ。とくにいちごジャムはすんげーウマイ。ミックスジャムもいいな。

『ナムコクラシックⅡ』。名作の続編にふさわしいデキ。『エムブレム外伝』。膨大なる時間の浪費をも恐れない真のシミュレーションファンにオススメ。通常のゲームに飽き足りない人なら『TOE JAM & EARL』も。

ボクがシミュレーション好きだったら絶対に『ファイアーエムブレム外伝』をおすすめしているんだろうけど……。今回のボクのおすすめは『ナムコクラシックⅡ』だ。やっぱゴルフゲームはいいよね。うん。

『ファイアーエムブレム』、『TOE　JAM』ってとこるかな。どちらも好きな人はハマることまちがいなし。きっと途中ではやめられなくなり、ダラダラと深みにハマっていくでしょう。けーけっけっけっ。じゃあね。

奇ゲームとして『トージャム&アール』をオススメしたい。果して買ってもいいのか、ススメてもいいのかわかんないけど、私は好きだ、こういうゲーム。まっとうに遊びたいのなら『ナムクラ』か『外伝』でしょう。

※価格の後に［込］マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Software Impression
ソフトウェア インプレッション

ロマンシング サ・ガ

スーパーファミコン SF	RPG	バックアップ カートリッジ
	スクウェア　発売中　9500円	8メガ

クマと狼が仲間だから クローディアで遊んでる



『ロマンシング サ・ガ』が発売されて約1ヵ月。でも、発売後かなりたってからはじめた私は、残念ながらまだクリアーしていない。もともとあまりやる気がなかったのもその原因かもしれないな。

こう書いちゃうと、「やる気がしないゲームをわざわざ遊ぶ必要はないんじゃない？」なんていわれそうだけど、そうじゃないのだ。んー、なんていえばいいのかな、私って「いいえ」の人間なの。

たとえばあるRPGで、「暴れているモンスターをいっしょに倒しにいこう」といわれたとする。そんなとき、必ず最初に「いいえ」を選ぶの。そうすると、たいていの場合、「そんなこといわないで」とか、「あなたの力が必要なのです」なんていわれて、「はい」と答えるまで離してくれない。そうなるとわかっていて、わざと「いいえ」を選ぶ。これが「いいえ」の人間。どうして素直に「はい」を選ばないのか、と聞かれても、性格なんだからしょうがないのだ。あえていうなら、ここで「はい」と答えてしまうと、物語が勝手に進んでいってしまい、「いいえ」を選んだときの答えを聞くことができない。それをもったいなく感じちゃうのよ。もしかしたらヘンなことというかもしれない、そーゆーこと考えちゃうの。これってなんだろ？　よーするに貧乏性なんだね。全部の話を聞きたい、みたいなさ。みんなはそんなことないかなあ？



こんなヤツだから、私、『サ・ガ』をはじめる気になれなかったの。だって、「いいえ」を選んじゃったらそこでおしまい。もう2度と「はい」のストーリーには展開しない。すべてがそんな分岐点だらけで構成されたゲームなんだよー。考えただけで分岐点のたびに頭を悩ませる自分の姿が浮かんできて、プレーするまえから疲れちゃったんだもん。

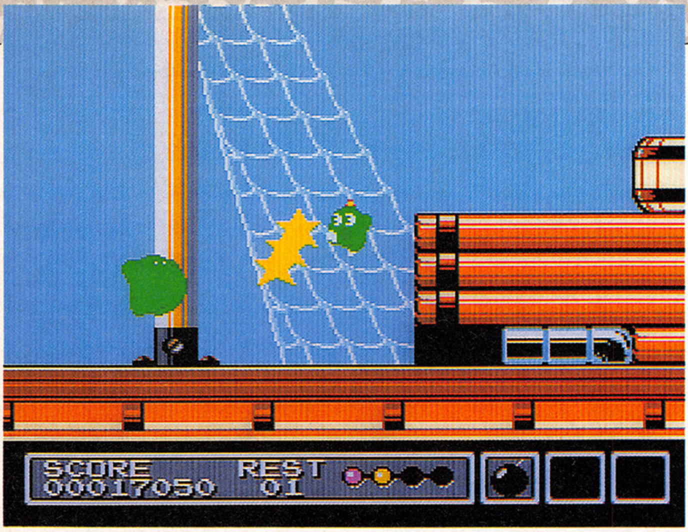
で、はじめてみたらやっぱりそうでした。分岐点のたびに悩んでます。『サ・ガ』って、ほかのRPGみたいにいよいよイベントでーす、って雰囲気にならないでしょ？　イベントを起こすのですらプレーヤーの意志にまかせるところがあるから、話を聞くまえにセーブをしておくとかっていう準備がないわけ。話を聞いてから、「どっひゃー、けっこう大事なこと聞いてきたぞ。どうしようどうしよう。さっきセーブしたのは確か……いやーん2時間ぐらいまえだよー」という事態になってしまうのだ。しかも、元来が「いいえ」の人間だから、「こっちを選んだほうがいい」と思う選択肢の反対側を選んじゃうのだ。ああ、なんて悲惨なヤツ。

そのいい例がひとつ。バイゼルハイムのフラーマ事件（と私は呼んでいる）。ミルザブール城の地下ろうに捕らわれている男と話したあと、オイゲンシュタット城のハインリヒに話をきいて、いよいよ事件のカギを握っていると思われるフラーマに会いに出かけたの。そこで話をしていると、突然彼女が事件どころかこのゲームのストーリー上重要なことを話しだしたのだった。そして選択肢。素直にこっちを選ばなきゃダメだぞ、と思いながら、選んだのは「人のことを勝手に決めるな」っていう答え。これでヘソを曲げたフラーマは、もう2度とその件について話してくれなくなりました。ガッカリ。ああ、サルーインがどうのこうのっていってたのに～!!!!

この事件いらい、ゲームのストーリー上大切そうな話をしてくれる人はまだ現われない。うー、だから私ははじめるのがイヤだったんだよー。1回はじめちゃったら、先が気になって途中でなんかやめられないじゃん。ちくしょー、しょうがないから2回目もクローディアでプレーして、まったく違う冒険をしてやるー！

っていう気にさせる、このまったく新しいRPGは、もしかしたらすごくコワイジャンルになっていくかもしれないゾ。

渡辺美紀（フラーマのバカ）



こだわりが見え隠れ そこがいいけど難しい

ギミック!

FC ファミコン　アクション　カートリッジ
サン電子　発売中　6200円　3メガ

聞けばこの『ギミック！』、完成までに数年を要したというではないか。驚き。最近はプレーヤーのゲームの消費速度がべらぼうに速い。世に出たゲームはすべてまたたく間に消費される。数年前ならいざ知らず、こんなご時世に数年もの時間をかけて作られたゲームがあるとは驚きだ。

なんでそんなことになったのかというと、答えは簡単。デザイナーが納得のいくまで作り続けたから、だそうだ。

経営者側はけっこう困ったと思う。とっとと出してとっとと売上を立てたい、でもいい加減なモンを出すわけにはいかんし……と。結果的にはいい加減なモンではなく、優れモンができあがっちゃったわけで、ああよかったですね、これはいいことですよ、と声をかけてあげたい。

遊ぶ側としてみれば、できれば世の中のゲームはみんなこういう環境の中で作って欲しいのだが、そうもいかんのでしょう。だいたい時間かければいいゲームができると決まってるわけじゃないしね。

それに、デザイナーがヘボだったら、いくら時間かけようがいくら金かけようがヘボいもんしかできあがんないわけだ。

では優秀なデザイナーとはどんな人だろう。経営者側から見れば「売れるゲームをたくさん作る人」。遊ぶ側から見れば「おもしろいゲームをたくさん作る人」。これに私は蛇足ながらもう1項目付け加えさせていただきたい。それは、「こだわりを持つ人」。

やはり「×××はかくありなん」という持論、すなわちこだわりを持っている人のゲームは、いい。おもしろいつまらないは別にして、プレーすることでデザイナーのこだわりが伝わってくるゲームはいいゲームだと思うのだ。

たとえば、『ゼビウス』。このゲームを作る際、デザイナーの遠藤氏は「いくら無人の敵機といえどもわざわざ死にに来るバカはいない」と考え、すべての敵は攻撃を受けたら逃げるような設定にしたそうだ。結果的にこれが功を奏し、『ゼビウス』はひどく深みのあるゲームになった。敵とソルバルウの血みどろの闘いが繰り広げられるようになり、プレーヤーは血沸き肉踊っちゃうわけだ。これも遠藤氏が敵の動きに対してこだわったおかげといえよう。

ひるがえってこの『ギミック！』を見ると、『ゼビウス』などと同様、敵の動きに感心する。マップ上の仕掛けも巧妙で無理がない。

このゲームのデザイナーはキャラクターの動き、いや、敵キャラクターの存在そのものについてのこだわりを持っているのだ。

製作に時間がかかってしまったのは、そのこだわりを切り捨てることができなかったためだ。こだわりを切り捨てたら俺のゲームじゃない……。そんな思いがデザイナーの胸の中にあったのではなかろうか(本当のところは知らんが)。

そのこだわりが功を奏して、キャラクターの動きは天下逸品である。みんないきいきとしている。同じ形のオハギでも、違う動きをするオハギがいるのもいい。素晴らしい座長を得たサーカス団の曲芸を見ているようで、なんとも楽しい。頭脳的なのもいい。どいつもこいつもプレーヤーに一泡吹かせてやろうという一念で動いていると思うしかないような動きを見せてくれる。とにかくキャラクターが生きているように見えるのだ。匠のココロをいまに伝える、ドット絵に命を吹き込むデザイナー(プログラマー)。好きだなあ。

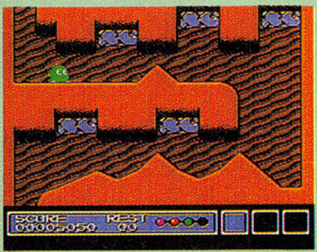
ただ、人には「これいいっすよ」なんて軽く勧められないのがとっても惜しい。だって難しいんだもん。全体通して遊んでみて思ったのだが、難易度的に無理があるような気がするのだ。プレーヤーが投げた★の上に乗るなんて初心者にはなかなかできない真似だし、おまけにアレをナニしないとホゲホゲってのも嫌になったぞ、私は。「この難しさを鍛錬によって、そして学習によって乗り越えられた者だけが、このゲームの楽しさを味わえるのだ」ってのも私は好きだけど、それってやはりソンしてると思うんだよね。ファミコン版の『バットマン』や『メタファイト』と同じで、難易度でソンしてる。完成度が高いゲームなのに、最後まで遊び通せないこの腹立たしさ。サン電子には難易度に対するこだわりもあるんだろうか。もしそうなら、それはちょっと切り捨てたほうがいいかもしんない、と思う。

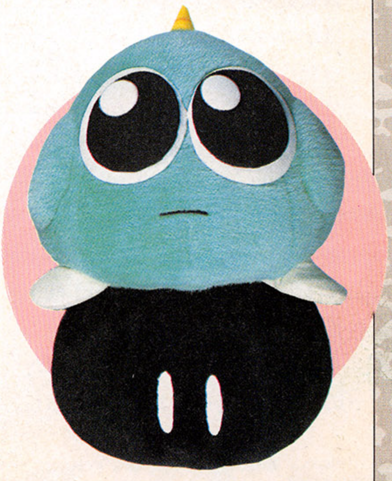
TACOX（脳汁放出中）



⬆このウサギだかなんだかわからん敵が好きだ。攻撃しないけどイキがいい。

⬇プレーヤーの動きの気持ちよさを逆手に取ったトラップ。難しいが好き。

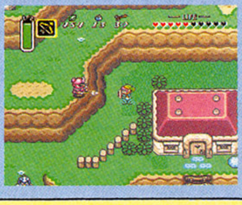




ゲームバトルロイヤル

今回のタイトル　ゼルダの伝説神々のトライフォース

数々の謎、息詰まるアクションが絶妙に絡み合う。プレーヤーの知恵と指先もフル回転で試される。まさにアクションアドベンチャー（RPG）の本家の面目躍如ともいうべき１本だ。



任天堂　発売中　8000円

いくつもの謎は理にかなっている

毛利　以前、『ゼルダの伝説』はパズル的な謎解きに脈絡のないものが多く、解せんものがあるって、言ってなかった？

上村　パズルがパズルで独立してるものが多いじゃない。アクションはそんなに難しくないからさ。

毛利　もっとアクションの部分を難しくしてほしいってこと？

上村　もうちょっとパズルにからんだアクションだったらおもしろかったね。敵を全部倒してから石を動かしてもおもしろくないんだよね。燭台に火を灯すアクションは緊張感があって良かったけど、ほかのパズルってそういうのなかったじゃない。敵をバーっと倒してからゆっくり考えるものが大半。１回倒せば敵は出ないし。あのへんがアクションパズルとしても中途半端だし、アクションゲームとしてもしかり。ひとつひとつがよくできてるだけに、なんか１個１個が独立してるように思えた。

毛利　僕はあまり不満はなかったのね。それなりによくできてるし。確かにある種強いこだわりを持っていれば、そういう不満が出て来るんだろうけど。むしろパズル的なものを含めて、謎解きをなんでここまで難しくしちゃうんだろうかと思った。

上村　それが不満じゃない（笑）。それもつまるところパズルなりアクションなりがそれぞれ完成されちゃってて、アクションの要素が謎解きにからんでないからよ。

毛利　アクションもパズルも操作の段取りがちゃんと引かれているってことだね。

上村　そういう意味ではアドベンチャーゲームって感じがするよね。コマンド選択するようにアクションしていくじゃない。毎回違う動きをプレーヤーにさせるアクションやパズルがあればもっとよかったんだけどね。

毛利　ま、そうは言っても謎ときはすごくよく練られている。

上村　氷の塔なんかは完成度の高い謎解きのダンジョンだと思う。あそこはアクションとパズルがからんでるんだよね。上から石を落としたり、反対の階段から上ぼったり。すごく試行錯誤があるじゃん。それも、心地よい試行錯誤なんだよ。あのゲームのすごいところはものすごく下手なひとでもじつはできるようなトリックがすごくいっぱい隠されてるじゃない。バブルに魔法の粉かけると体力回復しちゃったりとか、こおりの塔のペンギンは倒すのに苦労するけど魔法だと１発とか。だからやりかたによっては、やさしくできる。

毛利　謎は理にかなってるよね。

上村　そうだね。だからこそところどころにあった段取り的な謎ときが数少ない不満になったんだ。

ショック！！裏の世界がない

毛利　ずばり裏『ゼルダ』、今回もあると思ってた？　僕はスーパーファミコンで発売されるのが決定したとき、当然あると思ってた。

上村　まだタイトルしか発表されていない段階で、信頼できる筋から裏がないって初めて聞かされたときは愕然としたよ。ぬあいんですかぁぁ！　みたいな感じでさあ。そのときは、闇の世界はあるって言うんで、これは隠れマップだろうって思ってた。

毛利　でも、クリアーするまでのシナリオの一部だったと。容量が足りなかったのかもしれないね。

上村　そうかもしれない。だからね、『ゼルダ』がCD-ROMになったら楽しめるぞー。ダンジョンが70個あるとかさ（笑）。でも、やっぱり心情的にはスーパーファミコン版で裏がなかったのは残念だった。ゲームを手にするまで、ひょっとしたらもう１回ダンジョンの場所と謎解きが入れ替わるんじゃないかって思ったくらいだもん。

毛利　『マリオ』にも裏はあったもんね。秋になっちゃうやつ。宮本さんのゲームって、ユーザーの２度目の楽しみを決して裏切らなかったからねぇ。

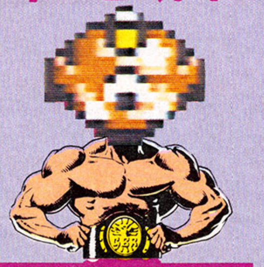
上村　スーパーファミコン版は、あまりに完成度が高すぎちゃって、文句言うのもナンだけど、クリアーする以外の楽しみかたへの自由度が低かった気がしたな。

謎がなくなってもプレーするか？

毛利　個人的には１回解いたあとに、もう１度トライしようという気持ちになかなかなれなかった。

上村　１回解くと謎から攻略法まで、だいたいわかっちゃうから、その上で２回目やろうなんてシビアな気持ちになれないんじゃない。『ファイアーエムブレム』なんかじゃ、１回解いたあと、ひとりも死なないでもう１回やろうって気になるじゃない。つまり２回目にト

CD-ROMでゼルダが出たら、許してあげる



飯田は吐血、俺は下血
上村ナオミ

海の向こうでは巨匠・石ノ森章太郎氏が"ゼルダの伝説"のコミックを連載しているらしい。どこかの出版社で翻訳（？）逆輸入してくれないかな。剣と魔法の世界って、今まで誰が描いてもいまいちオリジナリティーに欠けてたじゃない。巨匠の力作で、ありきたりのＲＰＧ漫画を駆逐してほしいのだよ。

ライするときのストイックなゲームの楽しみかたが用意されてる。『ゼルダ』での、たとえばビンを1個もとらないでクリアーするってのはすごくトリッキーな発想じゃない。ほかには1回もセーブしないで、名前のところに表示される数字を0にするとか。2回目の楽しみかたはそういうものしかないんじゃないかなあ。

毛利　1回目じゃ解けきれなかった謎にチャレンジするとかね。ハートを全部集めるとか。まあ1回目にハートが全部取れる人ってあんまりいないと思うし。でもすべての謎が解決して、ハートも全部見つけて、なおかつトライする気にはなれない。

上村　1回目にプレーするのが一番楽しいのは当たり前じゃない。2回目なりの楽しみかたがさ、本来はかなり別物として用意されてると理想的なんだよね。もっとあの世界で広い世界に行ってみたいし、もっとたくさんダンジョンに入ってみたいしさ。今回のゼルダは2回目のトライアルに素直に入っていけるなにかが足りなかったように思える。

プレーヤーが成長するゲーム

毛利　今回はそれぞれのダンジョンをクリアーしていく行為が、すごく作業的な感じがした。前作の『ゼルダ』は、迷宮も自分で探さなくちゃいけないでしょ。今回のは全部、番号ふってあるから分かるわけじゃん。

上村　やさしくなってるよね。それはスーパーファミコンというハードでの新しいユーザー確保のためにそうなったんだろうけど。

毛利　でも、人によっては、難しいと感じる人もいるんだよね。友人にもつまって投げ出しそうになってるヤツがいたもん。

上村　それって昨今のコマンド選択RPGの弊害なんじゃないかな？『ゼルダ』はアクションがうまくても謎が解けなきゃ進めないもんね。ここんとこ発売された『ファイナルファンタジーⅣ』にしても謎ときがまったくないRPGなわけでしょ。アクションRPGってなかったじゃん。最近は。

毛利　「プレーヤーは成長する」ってことを考えてないゲームが多いと思う。プレーヤーって確実に成長するんだよね。1回やったゲームは2回目絶対簡単なんだよ。でもさ、コマンド選択式RPGって自分で行けると思っても、実際にクリアーできるレベルが違うでしょ。『ドラクエ』はレベル18ないとクリアーできないとか。『ゼルダ』にはそれがない。うまいとどんどん先に進める。謎がとけない、ボスに勝てないじゃ、先に進めない。でも先に進めたとき、そのプレーヤーは学習して成長している。この過程が難しいと作り手側が考えてしまっていることが問題だと思う。

上村　レベルがゲームに限界を与えてるのかもしれないね。『ドラクエ』なんかは単純に数字の足し算と引き算だからね。『ゼルダ』なんてもっとシビアに言っちゃえば、急所とか作って深く剣が入ったら大ダメージとか勢いよく切り込むとより効くとか、ファジーにすれば、もっとプレーヤーが成長するゲームができるよね。

毛利　そうなると、プレーヤーの頭だけじゃなくて指先まで成長するんだから、すごいことだよね。たとえば僕が半分までプレーして、ぜんぜんプレーしたことがない人が続きをやったら、すぐゲームオーバーになっちゃう。コマンド選択式RPGにそれはない。途中で詰まることがあってもね。

上村　『ゼルダ』はプレーヤーのすべての要素が成長するわけだ。『ドラクエ』なんかは頭だけよ。両方をナチュラルに、リンクと一緒に僕らは強くなっていくわけだよ。その作りかたはすごくうまいと思うわけ。だんだん自分が強くなってきてる感じがするじゃん。まあ剣も強くなってきてるんだけど。それをオブラートにくるんだ感じで、剣も強いけど、俺も強いぜみたいなのがあるわけよ。現にうまくなってるし。

毛利　こういったゲームをひとことで言うとなんだろうね。ファミ通じゃアクションRPGって言ってるけど、任天堂はアクションアドベンチャーって謳ってるし。

上村　『ゼルダ』はアクションアドベンチャーなんだけど、プレーヤーが成長するRPGなんだよ。あなた自身が成長する。プレーヤーが主人公のクエストを助けてるんだよ。主人公を強くする一役を担ってるんだ。経験値はプレーヤーに蓄積されるんだよ。こんな素敵なゲームはないんじゃない？　散々言ったけど、『ゼルダ』がファミコン界の最高傑作だと思ったからこそなわけ。

毛利　僕もほんといままでプレーしたゲームのなかでトップ3に入る。もう、ジャンルにくくられるゲームじゃないものね。

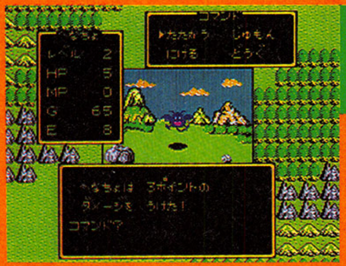
今回、話題にのぼったゲーム

ファイアーエムブレム
任天堂



➡『外伝』が発売間近だけど、こちらは前作。25のマップを順に攻略していく戦略シミュレーションと、仲間を育てていくRPG的要素がマッチして、新しいジャンルを確立した。

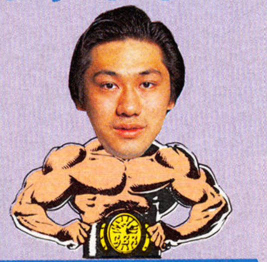
ドラゴンクエスト
エニックス



⬅家庭用ゲーム機でのRPG、いや日本のゲーム産業の隆盛を語る際にはずすことができない金字塔。あらゆるRPGと比較され、現在も多くのゲームの規範となっている。

このぐらいの謎でブーブー文句たれるヤツはやるな!

ゼルダが発売される前は、謎解きが簡単なゲームばかりやっていただけに……。このゲームをアマく見ていた私は、悪戦苦闘の連続だったワケ。しかし謎が陰険でなく、ある部分に気づいてしまえば簡単に解けるようにしてあるのには好感が持てた。名作と呼ぶことのできるゲームに会えて良かった。



ゼルダ12周クリアー（世界新）
毛利公信

やっとスーパーファミコンで野球ができる

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

- スーパーファミスタ
- スーパーファミコン
- ナムコ
- 3月27日発売　7900円
- カートリッジ
- 8メガ

日本人の心『ファミスタ』シリーズが、ついにスーパーファミコンに。4つのモードや26ものチームが選べるので、飽きがこない。野球ゲームの決定版。

文：かとちゃん

スーパーファミスタ 第1回 概説編



'86年12月10日に1作目が彗星のごとく登場して以来、僕たちの勝負心を絶えずゆさぶってきた『ファミスタ』シリーズ。5年の年月を経て生み出された『スーパーファミスタ』は、いったいどこがどう違うのか、気になっている人も多いはず。おもな改良点については、2月7日号の緊急速報で伝えたので、ここでは、これは！　という部分を紹介していこう。

4種類のモードについては右の解説を見てほしい。この4つのモードは、ホームラン競争や打撃練習などのアトラクションではなく、試合を楽しめるのだ。個性豊かな裏チームが12もあることと合わせて、友だちとの対戦でもさまざまな組み合わせで楽しめるってわけ。

操作方法では、とくに打撃面で大改革がなされた。L、Rボタンでバットの長さを変えられることだ。これにより、「確実にヒット狙いでいこう」とか、「起死回生逆転の一発を狙おう」という打者の思惑を画面の選手に反映させることができるのだ。打者と投手の勝負もより深い読みを必要としたものになってくるはずだ。守備面では、ファインプレーのジャンプの方向が8方向になったことが挙げられる。

最後に、操作感に関して書いておこう。打球はまあまあ飛ぶが、フライは飛距離があまり伸びなくなっているようだ。先っちょで引っかける打法は健在だし、インコースの球を遅らせてミートし左中間に持っていく"ずる打ち"もできるぞ。投手の球はスピードはあるものの、『'91』や『'92』ほど曲がらないので、外角の出し入れが難しい。打者にやや有利って感じだ。

4つのモードを復習するっツ

モードは4つ。通常の試合を行なう公式戦、ひとつのチームをふたつに分けて行なう紅白戦、セリーグ対パリーグのオールスター、新人選手を指名し補充してから試合をするドラフトだ。いずれのモードでも、ひとりプレー、ふたり同時プレー、コンピューターどうしの対戦(ウォッチ)が楽しめる。



⬅モード選択画面。4つもあると迷ってしまう。

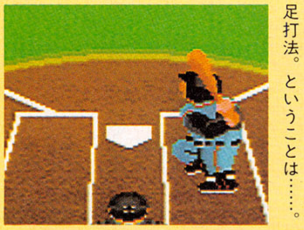
公式戦	紅白戦
セ、パ両リーグの12チームにアメリカンズ、ナムコスターズを加えた14チームから1チームを選んで行なう勝ち抜き戦。12チームそれぞれにある裏チームを選んで行なうスペシャルリーグ戦もできる。	ひとつのチームの18人を9人ずつの紅白2チームに分けて戦う。ポジションに関係なく全選手が1イニングずつ投手を務める。9人ずつなのでもちろんリリーフや代打などの選手交替もない。
オールスター	**ドラフト**
コンピューターによって選び出された、セ、パ両リーグのスター選手を使って戦う夢の球演。選手たちは、みな自分が所属するチームのユニフォームを着ている投手は3回投げると交替する。	試合まえにドラフト会議を行ない、2名を補充をしてから試合をする。総勢252人ものドラフト要員が登場。指名が重複した場合はクジ引きだ。うまくいい選手を補充できるか、それともハズレ選手を取るか。

スーパーファミスタ insidework ① ドラフトを制する

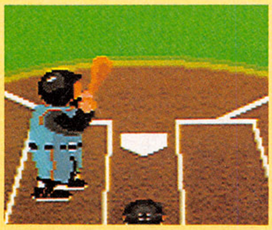
ドラフト要員には、成績のよいほうからS、A、B、C、Dというランクづけがされている。Sランクならスーパースター、Aランクは通常の主力選手程度と考えていい。このランクと守備位置を考慮して指名をするわけ。

注意すべき点は、獲得した選手は、同じポジションのレギュラー選手の替わりに入団するということ。たとえば、ジャイアンツで左翼手を獲得すると左翼手の原がいなくなる。だから、自分のチームの弱いところを補強するのが基本だ。

だが、Sランクの選手なら相当な実力を持っているので、ポジションに関係なく指名してもいい。指名の重複は最高で4チームまでなので、Sランクだからといって12球団が指名するようなこともないし、Aランクでも多いと4チームくらい重複することもある。Sランクの選手を獲得するのだ！



⬅こ、これはまさしく一本足打法。ということは……。



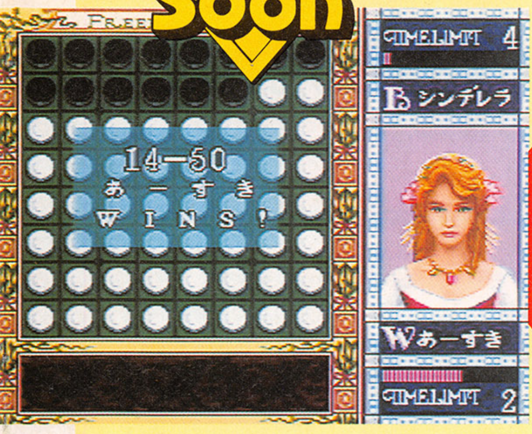
➡構えるまえにこのポーズ。ミスターGと呼びたいぜ！

この選手を取れ！

投	あかでんわ	三	のぶなが
投	きたかぜ	三	うるとら
投	きよもり	三	らんべお
投	ちらの	三	やまと
投	しなの	左	ライオン
投	えびす	中	もみじ
捕	ふじさん	右	クーラー
捕	ふくろう	右	むさし
一	ひでよし	右	じゃっく
一	ザウルス	右	どせい

最新ゲーム大紹介

Coming Soon



ONE POINT

スーパーファミコンにオセロゲームが初登場。16ビット機の頭脳はハンパじゃない強さだ。

ぐんぐんオセロが強くなるソフト

オセロワールド

スーパーファミコン SF	ボードゲーム	カートリッジ
	ツクダオリジナル　4月5日発売　8700円	8メガ

スーパーファミコン初のオセロゲーム。オセロワールドというおとぎの国を舞台に、ピノキオや人魚姫など、20人以上の相手と対戦が楽しめる。コンピューターとオセロゲームの相性はすこぶるつきで、かなりの強さだ。でも、ゲーム中に最善手をプレーヤーに教えてくれる機能があるし、対戦相手もじょじょに強い相手が登場してくるので、初心者でも十分楽しめる。対戦相手が、局面によって違うセリフを一手ごとに話しかけてくるという演出も抜群だ。もちろん、人間どうしの対戦も可能だ。

4つの国を巡るオセロの旅

オセロワールドには、自由の国、海の国、空の国、天空の城の4つのエリアがあり、ひとつのエリアで3勝以上しないとつぎのエリアには進めない。4つのエリアをすべてクリアーすると、オセロワールドの聖域を守る神の使い、タメノリと対戦することができるようになる。でも、タメノリのもとにたどり着くのは容易ではないぞ。

Oh! ビューティフル

自由の国



海の国

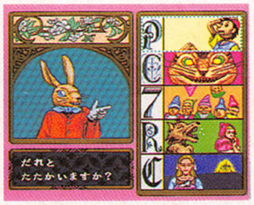




⬅案内役のウサギくんです。クリアーした国へはパスワードでいつでも進むことができるのだ。

自由の国の対戦相手

まず、案内人のウサギくん（誰でも勝てるハズ）と対戦したら下に紹介してある、レベル1自由の国の5人との対戦だ。時間制限の設定も可能なので緊張感あるオセロを楽しむことができるのだ。



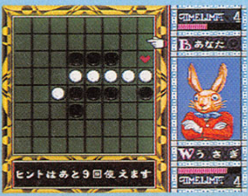
⬅自由の国の5人の対戦相手。誰と戦うかは自由に選ぶことができるぞ。



ピノキオ　チシャ猫　7人の小人　赤ずきん　シンデレラ

ヒント機能を使って強くなろう

このゲームにはヒント機能がある。どこに打てばいいか迷ってしまったときや、どうしても勝ちたいときは、このヒント機能で、最善手を教えてもらおう。ビギナークラスのウサギからレベル3の空の国まで10～3回ヒント機能を使うことができるのだ。



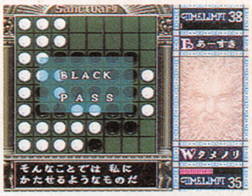
⬅ハートの場所がコンピューターが教えてくれる最善手なのだ。

コンピュータオセロおそるべし！

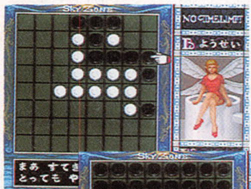
はっきりいってコンピューターはかなり強い。自由の国は初心者でも勝てるが、海の国からコンピューターの読みが深くなってくる。空の国ではかなり先まで手を読まないと勝つのは難しいかも。同じ国のキャラクターでもいろいろな相手がいるのでひとりに固執せず全員と戦ってみよう。



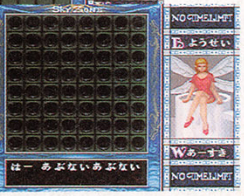
⬅序盤ではなるべく相手の駒を裏返さないのがコツなのだ。



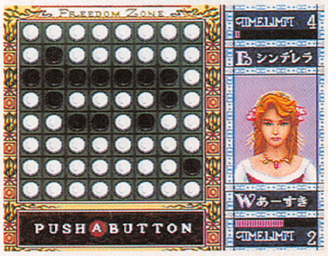
⬅打つところがなくなると、パスとなって相手に手が移ってしまう。



⬅「とってもやさしいのね」なんて言われちゃう。



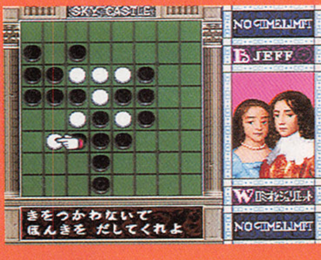
⬅どひゃ、恐怖のパーフェクト負けになってしまった。



⬆4隅を取るように打つのが勝利への道。

聖域・最強の相手タメノリ

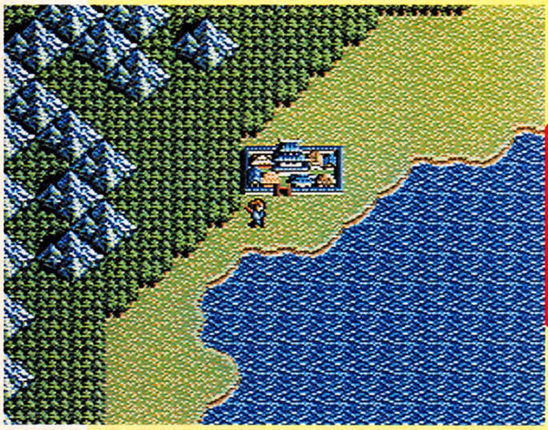
レベル5の聖域にいるのはタメノリただひとり。こいつを倒すことがこのゲームの目的なのだが、こいつはむちゃくちゃ強い。中盤から終盤にかかるあたりで突然長考に入る。ここで最後まで読み切ってしまうようだ。序盤で有利に戦わないとまず勝てない、とても強い相手なのだ。



⬆天空の城をクリアーすると……。



⬆聖域に行けるようになるぞ。



ONE POINT

もし、織田信長が本能寺の変で死んでいなかったら……、という歴史がらみの設定が斬新だ。

光栄に新風巻き荒れる
スーパー伊忍道・打倒信長

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	光栄　3月19日発売　11800円	10メガ

歴史シミュレーションゲームの老舗である光栄から、RPGが発売されることになったのだ。

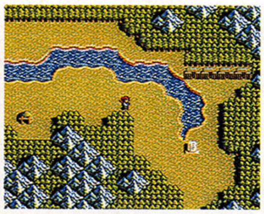
プレーヤーは主人公の忍者となり、仇敵の織田信長を倒すことが最終的な目的だ。織田信長を倒すためには、全国各地に点在する修験場で修業を積み、術を修得することが必要。そのほかにも、能力の高い人物を仲間にしたり、各地の戦国大名との信頼値を高めることも重要だ。

このゲームの戦闘には、主人公と敵を横から見た戦闘と、シミュレーションゲームでおなじみのヘックス戦があるぞ。

めざすは織田信長の首級だ!!

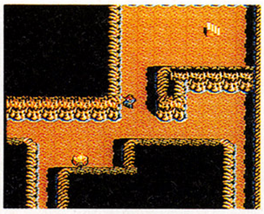
織田信長打倒のため、伊賀の隠れ里(現在の奈良県)から修行へと旅立つ主人公。めざすは近江の安土城(現在の滋賀県)に居座る織田信長、ただひとり。さほど遠い距離ではないので、サッサと安土城まで行って、トットと織田信長を倒せれば良いのだがそうもいかない。なぜなら近江に入国する間道には関所が置かれ、いっさいの侵入を禁止されているからだ。しかし、反織田信長勢力の戦国大名を支援して、近江近辺の織田信長領地を攻略すれば、安土城への潜入が可能になるのだ。織田信長軍はとてつもなく強大なので、それに対抗できる有力な戦国大名を支援することが重要だ。

フィールド



⬆当時の日本を模して作られたフィールドを、今日も歩いて旅する主人公なのだ。

ダンジョン



⬆ダンジョンには、洞窟や修験場といった種類がある。敵がウジャウジャいるぞ。

バトル



⬆パーティーの構成に適した陣型を組んで、役割分担をしっかりと決めよう。

物語

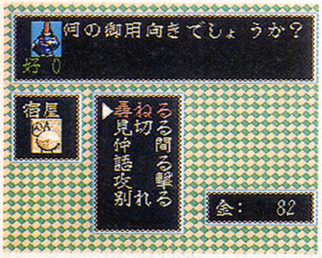
天正9年(1581)、織田信長は伊賀に侵攻し、伊賀忍者の壊滅を謀った。主人公は、伊賀忍者上忍の百地丹波の命令で伊賀を脱出し、隠れ里で織田信長打倒のための忍術修行を積んでいた。しかしこの里も、伊賀忍者の残党を探索する織田信長配下の忍者に発見されてしまうのであった。



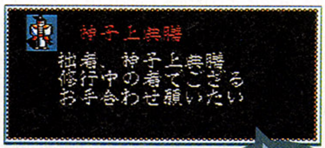
⬅修行中のひとコマだ。ラブシーンじゃないよ。

敵の敵は味方

織田信長打倒のために修行する主人公だが、ひとりで旅を続けるってのは大変だ。できれば、陰陽師や羅漢などの強者を仲間に加えてパーティーの攻撃力、知力、守備力、す速さを充実させ、その強化に努めるべきだろう。仲間を見つけるには、城下町の宿屋と酒場に行って面会をするのだ。面会できる人物がいたなら、どの程度の能力があるのか、織田信長のことをどう思っているのかなどを聞いて、仲間にするべき人物であるなら信頼を深めて仲間にしよう。



⬆有能な人物とは、語り合うことによって好感度を高めることができるのだ。

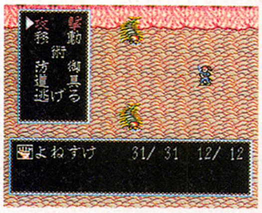


でも

⬆ウヒャ～、こんなかたちで出会うなんて……。しかも相手は、あの神子上典膳ではないですか。

強者への道程

さきにも紹介したとおり、このゲームには2種類の戦闘があるのだ。主人公たちのグラフィックを横から見た画面構成で、仲間と陣型を組んで戦うもの。もうひとつは、光栄ではおなじみのヘックスで画面構成され、戦国大名どうしの合戦に参加して戦うものだ。



⬅攻撃方法には、直接攻撃と間接攻撃があるぞ。



霞丸見参!!

⬅いちばん最初に登場する敵。この強さはハンパじゃない。

HEX戦



⬇光栄ならではのヘックスを取り入れた戦闘。

優秀な人材は三顧してでも迎えよう

織田信長軍や魑魅魍魎どもとの戦闘に、ひとりで立ち向かうのは無謀だ。パーティーに仲間を加えて戦おう。仲間になる人物たちには、それぞれ職業があり、それぞれが長所と短所を持つ。パーティーの構成を考えて仲間を選ぼう。

主人公　忍者



伊賀者に属するが、攻撃力や知力などにおいて普通の伊賀者よりも優れた成長を示す。主人公だけに、なんでもこなすのだ。

伊賀者　忍者



能力面では攻撃力がほかの忍者よりも優れている。最初から主人公にある程度の信頼感を抱いているので仲間にしやすい。

甲賀者　忍者



伊賀者のライバルで、知力に優れている。主人公との相性はのきなみ悪く、スキを狙って襲いかかってくるヤツもいる。

風魔衆　忍者



北条家5代の治世を陰で支えた忍者。主人公との相性はいまひとつで、主人公の敵にまわることが多い。忍術には注意が必要。

伊賀女　忍者



“くノ一”と称される女忍者。攻撃力が低いため武器を持った戦闘は苦手だが、忍術に優れているので後衛にまわってもらおう。

僧侶　僧



治癒の術に優れているので後衛にひとり欲しい。仏教迫害を行なった織田信長は、主人公と共通の敵なので相性がよい。

山伏　僧



苦行を重ねたため超自然的な能力を体得している。僧のなかでは平均的な能力値を持つが、す速さだけが著しく高い。

剣術家　侍



攻撃力はもちろん、す速さも高い。相性はよいのだがプライドが高いため、何度も誘わないと仲間になってくれない。

この世にすくう魑魅魍魎に天誅を!!

魑魅魍魎どものごく一部を紹介しよう。こいつらは、各地修験場、義経洞窟、佐渡金山、相模天狗の森などに生息し、主人公の行く手を阻もうと待ち受けているのだ。

大蛇



巨大な蛇。その鋭利なキバで噛みつくが、毒は持っていないのでダメージは少ない。

鬼火



炎を吐いて攻撃してくることはないが、攻撃力がなかなか高いので最初は手ごわい相手だ。

毒虫



体表が鋼鉄のように硬く、刀剣攻撃が効きにくい。毒を吐き出すのが非常にやっかいだ。

幼火龍



地の底に住む火龍の幼獣。体表のウロコからつねに火の粉を吹き出し、口から火炎を吐き出す。

魔とかげ



直接攻撃しかしてこない。連帯意識が強く、つぎつぎと仲間を呼ぶので、サッサと倒そう。

土ぐも



鬼の形相をした大きなクモ。クモ糸を相手にからませてす速さを奪う。攻撃力も高い。

土鬼



空中を浮遊する小型の鬼。やられそうになった味方を、治癒の術で回復してしまう。

地龍虫



龍に寄生して、その血を吸う寄生虫。吸盤のような口のまわりに、小さな牙が丸く生えている。

化け鳥



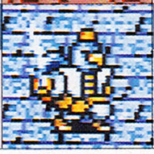
老齢になって妖怪変化したカラス。攻撃力が高いので、油断していると痛い目に遭ってしまう。

ぬえ



猿のあたまに狸のからだ、虎の手足に蛇の尻尾を持つ。眠りを誘い、そのスキに攻撃してくる。

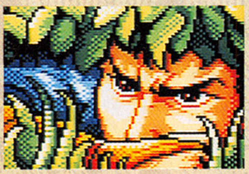
烏天狗



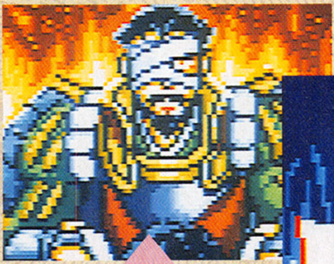
背中に羽を持つ、天狗の子分格の妖怪。さまざまな仙術を使いこなす。なかなかの強敵だ。

シナリオがふたつある？

なんでも、このゲームはある場所で主人公が見た光景によって、そこからのストーリー展開が、ふたとおりに変化していくらしいのだ。では、それについてもう少し具体的な説明をしよう。主人公は隠れ里の北方にある洞窟で“選者の証”を発見してそこを出ると、織田信長の行軍に遭遇する。普通ここで見るのは、傷ついて包帯を巻いた織田信長とその一行なのだが、ごくまれに、青白い妖気を漂わせた織田信長を目撃することができるのだ。すると、そこからもうひとつのシナリオに突入していくのであった。ジャジャーン。



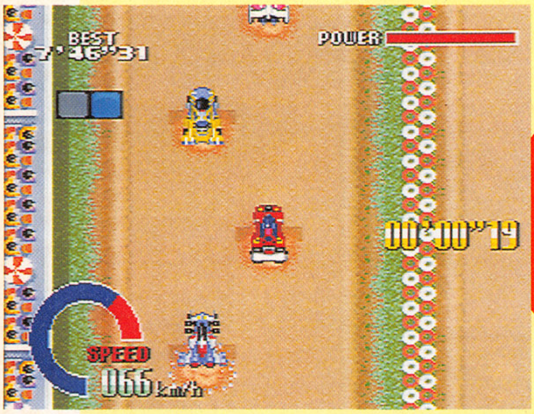
←主人公が見た織田信長のすがたは……。



ふつうはこっちなんだけど



これはいったい……



ONE POINT

トップビュータイプの近未来カーレースゲーム。テレビアニメに沿ったサイドストーリーも登場。

このスピード感に思わずイキそう
新世紀GPXサイバーフォーミュラ

スーパーファミコン SF
カーレース ｜ カートリッジ
タカラ　3月27日発売　8800円 ｜ 8メガ

テレビアニメのストーリーをそのまま再現した『サイバーフォーミュラ』は、トップビュータイプの近未来カーレースゲームだ。遊べるモードは全部で3種類。主人公風見ハヤトとなって、各レースを勝ち進んでいきながら世界チャンピオンを目指すシナリオモード。好きなマシンを選び、全12コースのなかの好きなコースで遊べるフリーモード。さらにシナリオモードをクリアーしたあとに出てくるパスワードを入力して、風見ハヤトのライバルのマシンに乗ることができるグランプリモードもある。

テレビアニメのストーリーをそのまま再現

シナリオモード

テレビアニメのストーリーをそのまま再現しているモードだ。物語の主人公風見ハヤトとなって、世界グランプリ10戦をすべて入賞し、ワールドチャンピオンになることが目的だぞ。



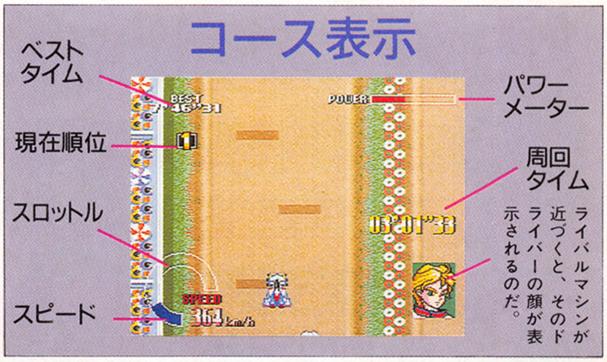


⬆これがスタート時にプレーヤーが操作するマシン、〝アスラーダGSX〟。



➡6位入賞でポイントがアップ!!

⬅第5戦以降は、〝スーパーアスラーダ〟に乗り換えるのだ。



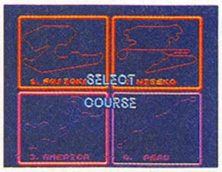
ライバルマシンが近づくと、そのドライバーの顔が表示されるのだ。

フリーモード

国内予選を含めた全12コースから好きなコースを選択し、レースを行なうことができるモードだ。テレビアニメに登場する人気マシン8台のなかから、好きなマシンを選べるぞ。ただし、コースの選択はシナリオモードでクリアーしたコースに限られる。



⬆8台のなかから、好きなマシンを選ぶことができるぞ。



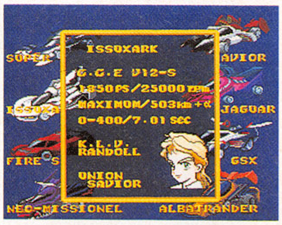
⬆自分の走りたいコースを、自由に選ぶことができるのだ。



⬅宿敵ランドルのマシンに乗ってみたぞ。こっちのほうが……。

グランプリモード

シナリオモードをすべてクリアーしたあとに表示されるパスワードを入力すると、グランプリモードで遊べるぞ。人気マシン8台のなかから好きなマシンを選び、そのマシンでシナリオモード同様のゲームをプレーすることができる。



⬆ランドルの〝ステルス・ジャガー〟だ。スピード狂の人は一度は乗ってみたいマシンだよね。

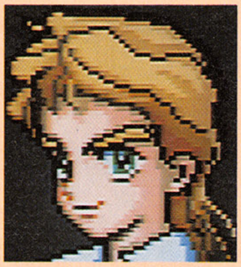
おもな登場キャラ

風見ハヤト



プレーヤーが操作するこのゲームの主人公。バイクで鍛えたスピード感と持ち前の負けん気で、未熟さを補う若干14歳。高性能マシンと少年ドライバーの組み合わせで、いやが上にも注目を集めるが、その実力は未知数だ。

カール・リヒター・フォン・ランドル



シナリオモードの後半に登場する、天才少年ランドル。その実力は、天才の呼び名にふさわしいものだ。ハヤトと同じ14歳だが、その神技ともいえるテクニックで、ほかのライバルたちを大きく引き離すぞ。

車田鉄一郎



アスラーダチームの監督。サイバーフォーミュラレースにすべてを賭ける男。

菅生あすか



風見ハヤトの良き友だちだ。いろいろとアドバイスをしてくれるぞ。

牧伸介



コンピューター担当。チームのデータすべてを引き受けている。

城之内みき



チーフメカニック。男顔負けの根気強さとバイタリティーを持つ。

ガッポガッポとお金稼ぎ!!

ドライブシミュレート

新条選手のライン取りを勉強できちゃうぞ。新条選手のライン取りをそのまま再現してくれるから、コーナリングなどが下手なひとは、ここでしっかり勉強しておこう。



⬅はい、いいえのコマンド選択方式。上手になりたいなら、迷わず"はい"。

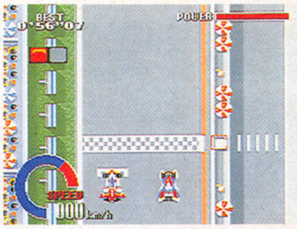


➡新条直輝のマシンに勝つには、ブーストポットをフルに使うことだ。

スーパーキャノンボール

闇レース同様、賞金のかかったレース。このようにテレビアニメに沿ったサイドストーリーも入っている。



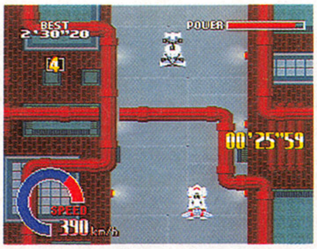


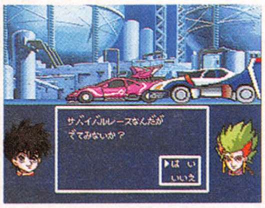
⬆よおーし。それでこそ男だぞ!! でも勝たないと賞金はもらえんぞ。

⬅男だったら迷わず勝負だ。女だったら……それでも勝負だ。

闇レース

廃工場のコースで、賞金レースを行なう。ブリード加賀と組んでレースに出場できるのだ。





⬆サイドストーリーのデモシーンは、1、3、5の各レース終了後に出現するのだ。廃工場のなかを慎重に進む"アスラーダGSX"。ブリード加賀とコンビを組むぞ。

⬅ブリード加賀は賞金レース出身のドライバー。コイツはレースに大金がかかるほど熱くなる性格なのだ。

ブーストポット



⬆Aボタンと Xボタンを同時に押すと、最高時速を500キロメートル以上に上げることができる。でも、パワーの消耗が激しいぞ。

ピットイン



➡ピットインすると、パワーが最高まで回復。ピットインすると相当なタイムロスになるけど仕方がない。

ドリフト走行

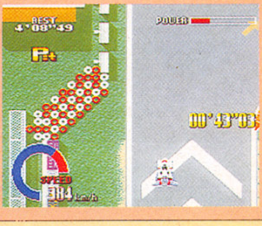


⬅左に曲がりたければLボタン、右はRボタンをそれぞれ押すと、マシンが45度ドリフトしながら走行する。

特色あふれる12のサーキット

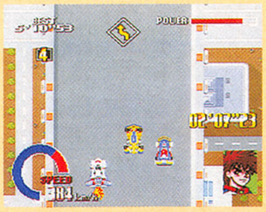
①富士岡サーキット

全日本グランプリに出場するための国内予選だ。8位以内に入賞すれば決勝進出だ。



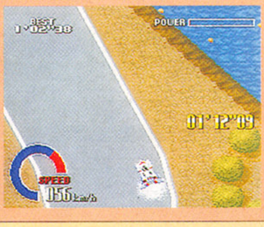
②ニセコサーキット

ニセコで3位入賞すると、世界グランプリへの出場資格を獲ることができるのだ。



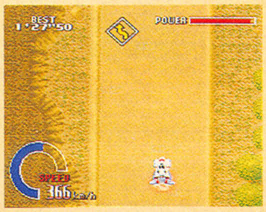
③アメリカ

グランドキャニオンを舞台にしたオフロード中心のコース。海に落ちたら即リタイアだぞ。



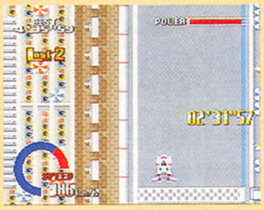
④ペルー

空気の薄い高地でのラリーコース。全レース場のなかで一番長いコースだ。



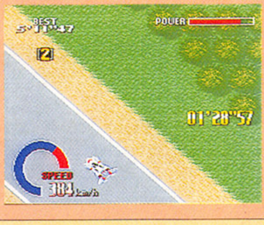
⑤ブラジル

ニューリオデジャネイロ市街地が背景になっている。高速道路を使ったコースだ。



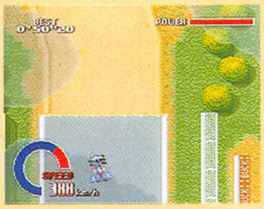
⑥カナダ

カナダの国立公園が舞台の、タイトな路面が中心となるコースなのだ。



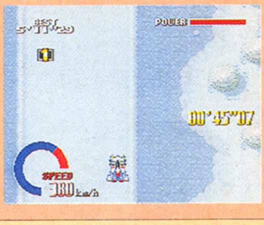
⑦イギリス

ダートとオンロードの混在したコース。このコースから"スーパーアスラーダ"が登場。



⑧ノルウェー

サーキットと雪上ラリーコースが複合したコースだ。スリップにはくれぐれも注意。



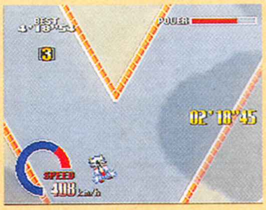
⑨ケニア

ケニアの大草原、野生天国を舞台としたダートコース。シマウマやゾウも登場するぞ。



⑩スペイン

ジブラルタル海峡での海上ハイウエーコース。ふた股に分かれる道などがあるのだ。



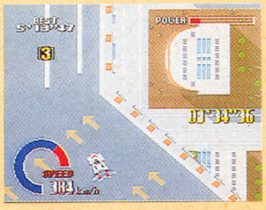
⑪ドイツ

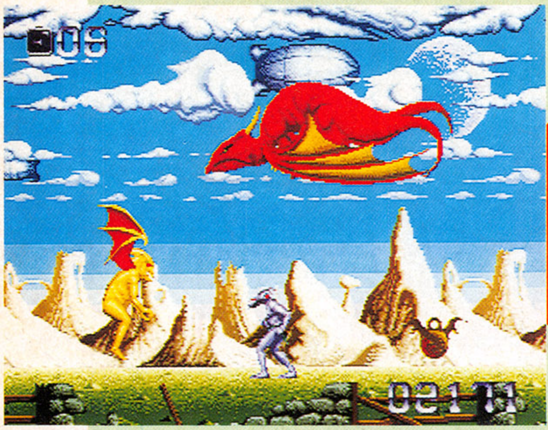
未知世界のコース。このコースに来るころまでに、地道にポイントを稼いでおこう。



⑫日本

最終ステージであるこのコースは、高速道路や草原など、あらゆる要素の入ったコース。





ONE POINT

欧米で大好評のアクション。ハイセンスなデザインの敵や13重スクロールする背景がイカスぞ。

哀しき獣人の復讐劇
シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	ビクター音楽産業　3月27日発売　8800円	8メガ

『シャドー・オブ・ザ・ビースト』は、もともとアミガというパソコン用に欧米で発売されたアクションゲーム。美しいグラフィックや独特の世界観で話題になり、続編まで作られた超人気ソフトなのだ。邪悪な野獣の化身ビーストにより、醜悪な姿に変えられた主人公が、もとの姿を取り戻すために孤独な戦いを繰り広げるという物語。荒涼とした背景や妖しげでグロテスクな敵のグラフィックとあいまって、なんとも言えない不可思議さと哀しさを醸し出している。13重スクロールする背景も見もの。

ようこそ不思議の世界へ…

基本的にステージ制ではなく、ひとつの大きな世界を駆け回って冒険することになる。場所によっては特定のアイテムを持っていないと、とおれないところなどがあるから、アイテムの取り逃しがないように。それと最近のゲームには珍しく、プレーヤーのストックやコンティニューがない。1回きりの勝負なのだ。



⬅青く澄み渡った空が、かえって不気味に感じられる。



⬅地中から突然、腐った巨大な手が！　寿命が縮むぜ。



⬅画面左上の数字は体力。落ちている薬を飲むと回復できる。

➡主人公は通常、パンチと跳び蹴りで敵を倒していくのだ。

私は赤ん坊のとき、邪悪な野獣の化身、ビーストにさらわれた人間ディーノ。ビーストは私を恐ろしい力と敏捷さを持った怪物に作り変えた。なにも知らないままビーストのしもべとして暮らしてきたが、ある日、私は自分の過去にまつわる秘密を知ってしまったのだ。嘆き、怒りにうち震えた私は復讐を決心した。



私の名はディーノ　私は人間だ

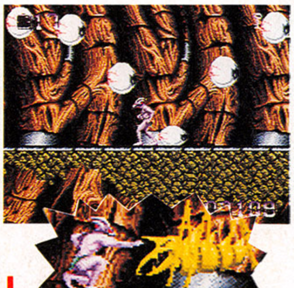
Woody Cave

手際よく冒険を進めたいなら、まず最初にこの洞窟に行くといい。ここでの目的は鍵をふたつ見つけ出すこと。鍵がないと、あとで泣くハメになるからしっかり探そう。敵もそんなに意地悪な動きをするヤツはいないけど、油断は禁物だ。





⬅これはある場所のバリア解除のスイッチ。



➡巨大な目玉が跳ねる通路。この奥には、何があるのか？

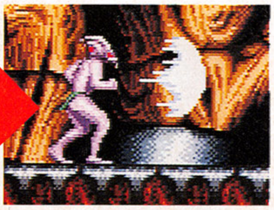


⬅巨大な骨の戦車が迫る。ウェーブを使って倒せ！



➡⬇奥まったところでパンチ力がアップする薬を発見。倒せなかったボスもこれで大丈夫。





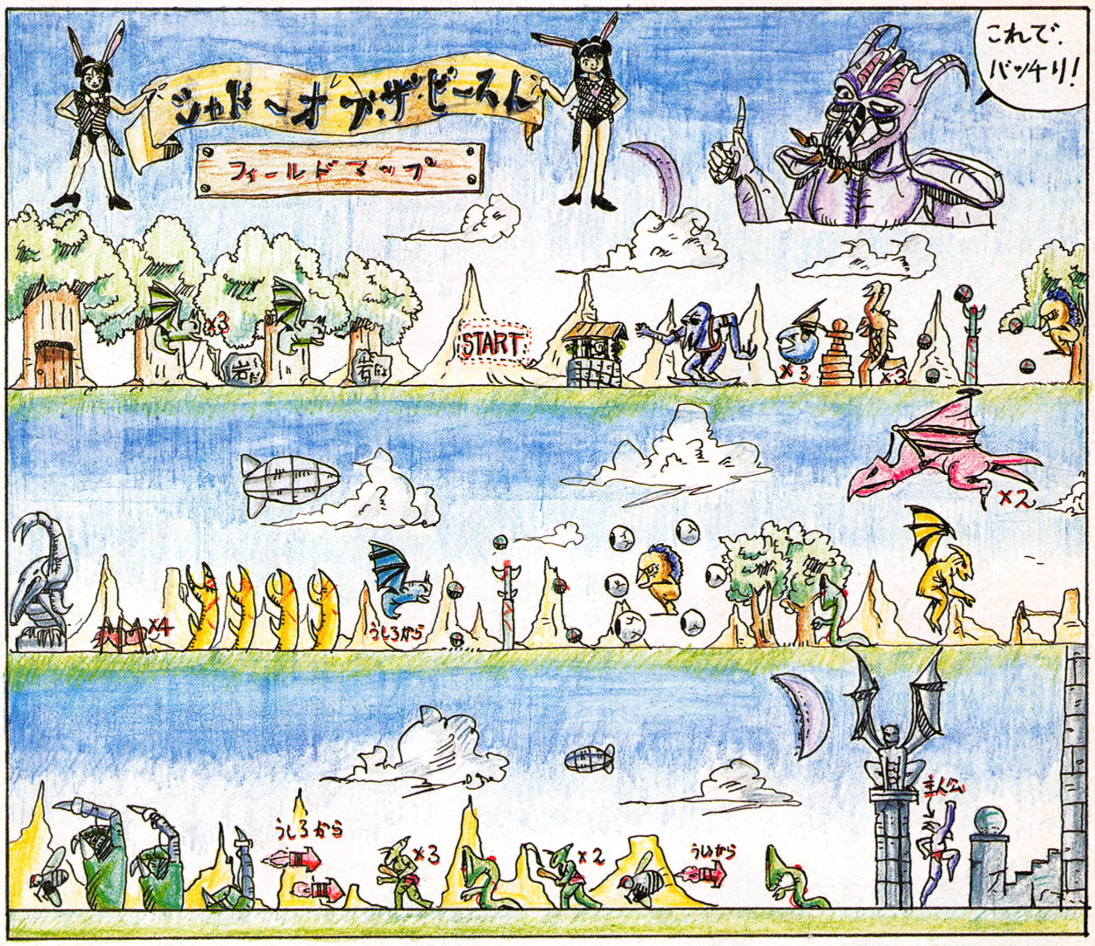
⬅石像から飛び道具のウェーブを手にいれよう。





Field

危険な洞窟や城へは、なるべくたくさんの体力を温存して臨みたい。そうすると、そこに行く途中でのダメージをいかに押さえるかがポイントになってくるのだ。敵の動きは単調だけど、突然突っ込んできたり、後ろから不意をついてきたりするからね。目的地にたどり着くまえに死んでしまうことも少なくない。出現パターンを覚えておけばいいんだけど面倒くさい。そんなときは、右のマップを利用してくれ。なお、このマップはあと戻りしないで走ったときのものだからね。



A 木の洞窟


⬅左ページで紹介した木の洞窟の入り口がここだ。

B 深い井戸


⬅最初は鍵がかかっていて下まで下りられない。

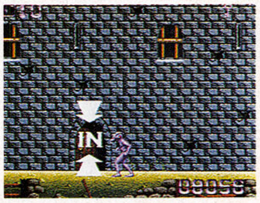
C 体力回復の薬


⬅石を積み上げた塔を壊すと、体力回復の薬が。

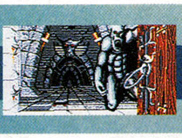
D 背後から敵が！

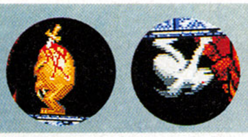

⬅突然後ろから敵が突っ込んでくる。要注意。

E 悪魔の城


⬅魔性の物が住む城。恐ろしいワナがいっぱいだ。

Evil Castle




イカれた敵もイカスです


この城には恐ろしい悪魔たちとともに、ビーストのもとへと通じる唯一の道がある。さまざまな困難をくぐりぬけ、血塗られた復讐劇に終止符を打てるのだろうか？



➡高電圧を流す武器で攻撃する敵。危ないなあ。



➡強力な飛び道具が手に入ればこっちのもんです。

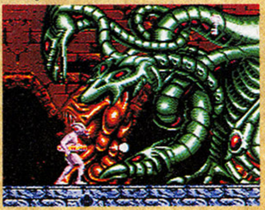




➡城のなかは漆黒の闇。まず、明かりを探そう。



⬆スパナを持っていれば、触っただけで死ぬ、バリア発生装置を停止できるのだ。


⬅巨大な3つ首のドラゴン。胸の赤い宝石が弱点なのだ。







ONE POINT

アメリカ生まれの異色アクション。ふたり同時プレーでは協力するのもケンカするのも自由だ。

ダークな雰囲気がイカス
スライムワールド

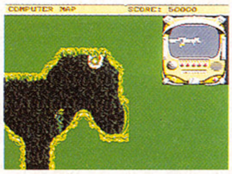
アメリカの人気ゲームで、日本ではリンクスのソフトとしても発売された『スライムワールド』が、なんとメガドライブに登場するのだ。メガドラ版は画面を上下2分割してのふたり同時プレーが可能となっている。

キミは主人公キャプテン・トッドを操り、スライム、ウジ虫、吸血蝿らが巣喰うおぞましいスライムワールドを冒険するのだ。トッドが最初に持っている武器はウォーターガンのみ。落ちているアイテムを拾いつつ、出口を目指せ。ふたりでプレーすればさらに燃えるぞ。

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	マイクロワールド 3月27日発売 6800円	4メガ

溶かすか、溶かされるか!

敵に触れたり、スライムの体液を受けるとトッドの体がだんだん緑色になっていき、ついには破裂してしまう。しかし何回死んでもゲームオーバーにはならないぞ。根気だ。



⬅右上にあるのがコンピューターマップ。アナクロなモニターが渋いぞ。

ダメージ受けると緑色に



⬆全然へーき!な状態だ。 ⬆グリーンが増してきたぞ。 ⬆ちょっとまずいかな? ⬆こうなってはいかん。ヒ～。 ⬆水たまりに入れば回復だ。

ステージは7種類あるぞ

イージー
最初のステージだ。小手調べのつもりでゲームのやりかたをマスターしよう。アイテムの効果も確かめるといいぞ。

ロジック
このモードではウォーターガンが使用不能。パズル的な要素もあるステージなので、知恵をしぼらないと脱出できないぞ。

エクスプロレーション
イージーステージの上級版で、マップがとてつもなく広くなっている。パスワードのお世話になるかも?

サスペンス
2分以内に脱出しなければならない。ただし、マッシュルームを取れば最大5分まで制限時間を延長することができるぞ。

アクション
ほかのステージに比べ、滑る足場、歩きにくい足場が多くなっている。全ステージ中もっとも難易度が高いぞ。

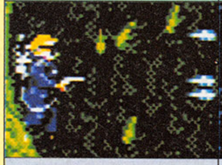
アーケード
本場アメリカのアーケード版を移植したもの。一度死ぬとスタートに戻されてしまうシビアなステージだ。

コンバット
ふたり用のみのステージ。落ちているスライムガンを拾えば、味方どうしで殺し合いができるぞ。ストックは5人だ。

リスタート
プレー中にポーズをかけるとパスワードが表示される。それをここで入力するとコンティニューができるのだ。

アイテムをバッチリ使いこなすのだ

洞窟内にはたくさんのアイテムが落ちている。これを拾って有効に使うのだ。ただしアイテムは一度にひとつずつしか持てないぞ。どんどん使ってしまおう。

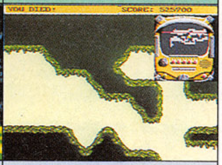
ガン・パワーアップ

ウォーターガンを同時に3発発射できる。射角を5段階に調整可能だ。

スライムシールド

体力が全回復すると同時に、一定時間無敵となるアイテム。必携品だ。

ジェットパック

空中を自由に飛べるようになる。ただし飛行中はガンを撃てないぞ。

メガボム


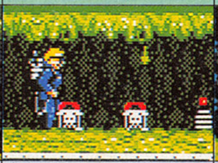
部屋内にある、壁以外のすべてのものを一瞬で破壊できる。自爆に注意。

スライム・バイト

これを投げたところにスライムを誘導し、破裂させる攻撃アイテム。

クレンザー

ダメージを受けるスライムたまりを、普通の水たまりに浄化できる。

スライムガン

コンバットステージのみに登場。スライムを発射して味方を攻撃できるぞ。

スライムジェム

スライムの結晶体だ。取ると体力が少し回復する。ドッコイショ。

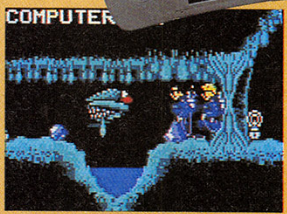
スーパースライムジェム

赤いスライムジェムだ。スライムシールドと同じ効果を発揮するぞ。

リンクスの人気ソフト

『スライムワールド』は、アタリのハンディーゲームマシン、リンクスでも出ている。発売は'90年8月。ゲームシステムは同じだが、こちらはコムリンクスケーブルの使用により、8人までの同時プレーが可能というスグレモノだ。

➡これがリンクスの本体だぞ。

⬆プレー中に仲間と出会ったときの感動ははかりしれない。



ONE POINT

社会派ビジネスアドベンチャーゲーム。舛添要一の助言を頼りに、全4章をクリアーしていく。

大人なカンジのするゲーム
舛添要一 朝までファミコン

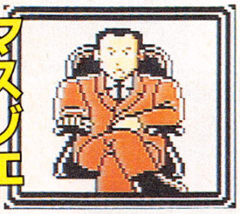
ビジネス社会において起こるさまざまな問題を、アドベンチャー方式でクリアーしていく。問題につまったら、ゲーム中ところどころで、舛添要一がヒントをくれるので、これを参考にしながら解決していこう。実際に起こっているビジネス問題を参考に作られているので、非常にリアル感があり、ビジネス社会のかけ引きがどういうものかを満喫できるぞ。ストーリーは全4章仕立てで、各章の間には、舛添要一からビジネスクイズが出題される。サラリーマンとしての常識を見られるのだ。

FC ファミコン	アドベンチャー	カートリッジ
	ココナッツジャパン　4月中旬発売　7980円　4メガ	

会社のなかは複雑なのだ

主人公藤沢和人が勤務する会社ココナッツ商事は、一大プロジェクトを巡り、会長派と社長派のふたつに分裂していた。あるとき会長派の中心人物である中村部長が倒れたことから、藤沢はプロジェクトの推進を任されることになった。さまざまな妨害や陰謀をくぐり抜け、プロジェクトを成功させられることができるだろうか？

マスゾエ



⬅この人が舛添要一だ。見たことあるでしょ？いろいろ助けてくれる。



⬅この計画がもとで、対立は深まるいっぽうだ。

⬇こっちが主人公の属する会長派だ。プレーヤーは、会長派を守れるだろうか？





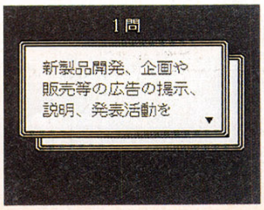
⬆そしてもう一方の社長派。左側の人物が菅原社長なのだ。カタブツのようだな。

クイズもあったりする

このゲームは、各章の終わりにビジネスに関するさまざまなクイズが出題されるぞ。出題者はもちろん舛添要一だ。このクイズで知識を養っていきながら、ストーリーを押し進めていくのだ。



⬅クイズは、20問出題される。全問正解を目指せ。



⬅問題が出たあと、選択肢が表示されるぞ。

サラリーマンはたいへんだ

第1章は、ビジネス社会における"接待"というものがいかに大切であるかを学んでいくのだ。ここで"接待"について学んでおくと、将来役立つぞ。接待の意味がわからない人は両親に聞いてね。



⬅章の初めに、目的はなにかがわかるのだ。

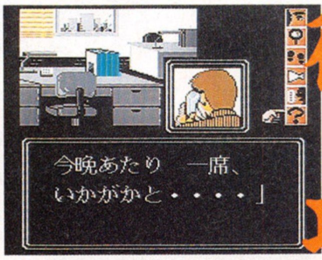
接待攻勢▶



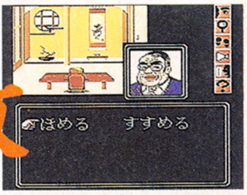
➡接待のターゲットは、大川興産の社長。一気にやってしまいなはれ。



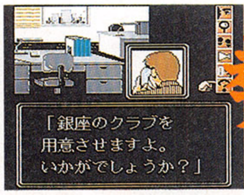
⬆料亭だ、料亭。ここのおかみさんには、あとでお世話になるのだ。



⬆こうやってさりげなく誘うのだ。これもオトナ社会には必要なのだ。



⬅このようなコマンドもあるぞ。ほめたりすすめたりするのも大切。



➡銀座やで、銀座。ネオンがまぶしいわ。これでイチコロやろう。



⬅なんかイヤラシそうなおっさんやなぁー。ここで引いてはイカン。

時には失敗も……



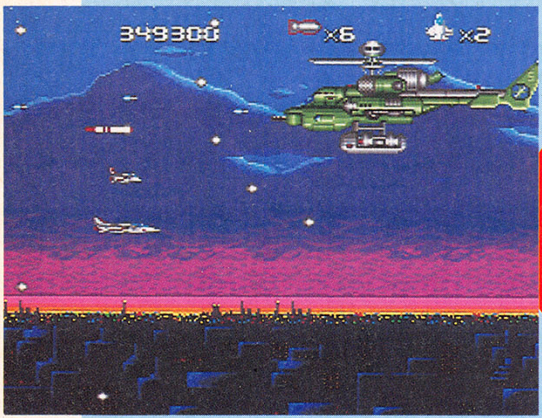
トホホッ

⬅接待は成功ばかりではなく失敗もある。まだまだこれからだ。



セクハラもある

⬅セクハラ問題も……。君の手腕が試されるとき。君ならどうする？



ONE POINT

近代戦をモチーフにした横スクロールシューティング。美しい背景とCDミュージックがマル。

正統派シューティング
HAWK F-123

近代的な戦闘をモチーフにした横スクロール型のシューティングゲーム。最新鋭の戦闘機を操作して領空内に侵入してきた正体不明機を破壊していく。最終目的は、敵の本拠地を破壊することだ。自機はアイテムを取ることに、よりさまざまなパワーアップをする。陸海空のバラエティーに富んだ全8ステージ構成で、各ステージの最後に待ちかまえているボスを倒すとステージクリアーとなる。多重スクロールを多用した美しい背景と、抜群にノリのいいCDミュージックが心地よい。

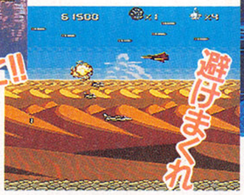
PCエンジン	シューティング	スーパーCD·ROM²
	パック・イン・ビデオ　3月13日発売　6800円	

正体不明機を撃墜せよ

プレーヤーは、最新鋭の戦闘機HAWK F-123を操作し、敵を破壊していく。赤い敵がきたら逃がさず撃とう。パワーアップアイテムが出現する。もちろん取って、パワーアップだ。しばらくするとボスが現われるので、バリバリ撃って破壊するとステージクリアーだ。



⬅赤い敵を倒すとパワーアップアイテムが出現する。うまく選んで取ろう。



➡敵の攻撃をかわしてどんどん突き進もう。油断は禁物だ。



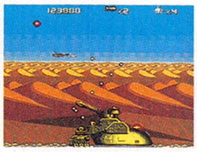
⬆このボスはある程度ダメージを与えると鉄球を撃ってくる。

前半ステージ紹介

ステージは全部で8ステージある。1ステージの山岳地帯からはじまって、砂漠、嵐の空、海、都市、敵基地内部と進んでいく。ここでは前半の5ステージまでを紹介することにしよう。



⬆最初の戦場となる山岳地帯。確実にパワーアップしていこう。



⬇ステージ2は砂漠地帯。ここのボスの重戦車は、なかなかの強さだ。



⬅雷雲のなかを突き進んでいくステージ3。



➡海上ステージ。巨大な戦艦が行く手を阻む。



⬅夜景が美しい都市ステージ。難しいぞ。

ゲーム中に登場する全アイテムを紹介だ

アイテムには基本アイテムと特殊アイテムがある。基本アイテムは取るとすぐに効力を発揮する。特殊アイテムは取るとストックされ、IIボタンで使用できる。ボムを除いた基本アイテムは4段階までパワーアップする。同じアイテムを連続して取ろう。交互に取ってばかりいるとパワーアップしない。

スピードアップ
取ると自機がスピードアップ。最高4段階まで速くなる。

スピードダウン
取ると1段階スピードダウンする。スピードアップし過ぎたら取ろう。

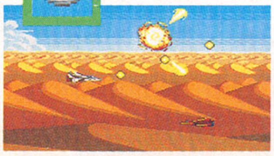
オプション
自機の後ろについてきて攻撃する。ダメージを受けるとなくなる。

バルカン

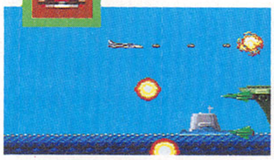

⬅破壊力はないが連射できる。

レーザー

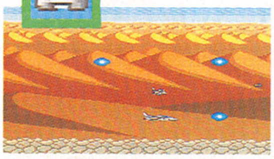

⬅破壊力抜群のレーザー。使える。

ファイア


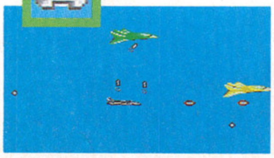
⬅敵に当たると2方向に分裂する。

ボム


⬅対地用。3段階にパワーアップ。

反射ボム


⬅なにかに当たると反射するボム。

ホーミング


⬅敵を追尾していくミサイル。

特殊アイテム

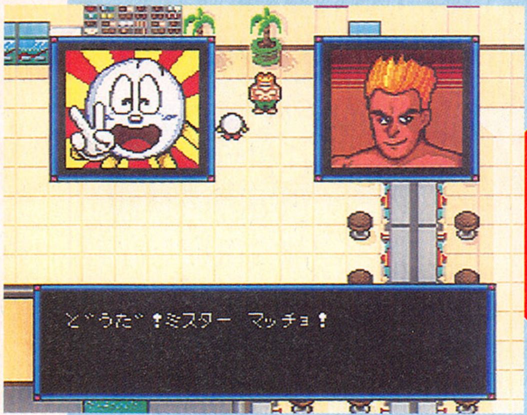
取るとストックされ、セレクトボタンで選択しIIボタンで使用する。画面中央上の特殊アイテムの横にある数字がストックの数だ。数に限りがあるのでよく考えて使うようにしよう。

フィールド
まわりにバリアを張り、一定時間無敵になる。

ハードミサイル
前方に強力なミサイルを発射。自動的に爆発する。

拡散ミサイル
自機の前方で大爆発して、広範囲の敵を破壊する。

アステロイド
自機のまわりを機雷が回り、触れた敵を破壊。



ONE POINT

毎度おなじみのパチンコゲームの決定版。本物のパチンコ店にいるような気分が楽しめるぞ。

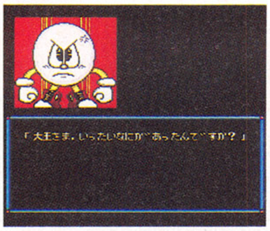
おうちで チンジャラ
パチ夫くん十番勝負

PCエンジン	パチンコシミュレーション	Huカード
	ココナッツジャパン　3月13日発売　7900円	4メガ

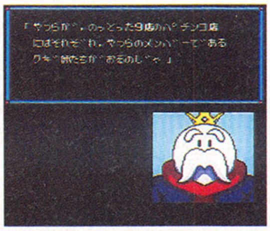
人気パチンコゲームシリーズ第6弾、『パチ夫くん十番勝負』の登場だ。今回のパチ夫くんの使命は、悪のクギ師たち相手にパチンコで十番勝負をして勝ち、パチンコ星の平和を取り戻すことだ。パチンコ台は、17種類も用意されており、それぞれの台は、凝った仕掛けになっている。また敵のクギ師も個性的でユニークな奴ばかりでゲームを盛り上げてくれる。18歳未満の人は、この『パチ夫くん』で出るクギ、出ないクギを勉強して18歳になったらパチンコ屋に行って稼いでみるのもいいんじゃない？

パチンコ星を守るのだ

平和な楽園、パチンコ星。そこで奥さんの銀子と仲よく暮らしていたパチ夫くんに、王様から突然お呼びがかかった。王様の話では、悪のクギ師組織出玉社会がパチンコ星のパチンコ店を乗っ取り、各店の店員を人質にして、勝負を挑んできたのだ。その勝負に勝つには、悪のクギ師たちが調節したパチンコ台を打ち止めにしなければならないのだ。いけいけパチ夫くん!!　パチンコ星の平和を守るため出玉社会を倒すのだ。



⬅彼がおなじみの熱血パチンコ玉のパチ夫くんだ！



➡パチンコ星の王様だ。髭がおしゃれだね。

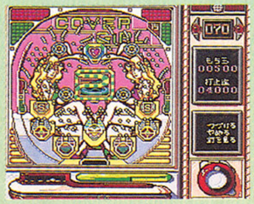
いろいろあるよ パチンコ台!!

メルヘンランド



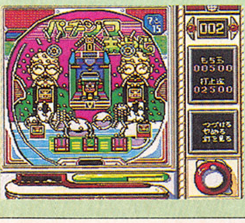
⬅台が名前のとおりメルヘンな感じ。明かるいね。

カバーガール



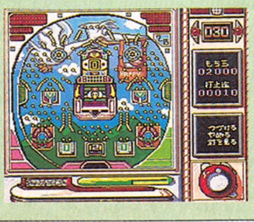
⬅左右にいるバニーのおねーちゃんがグー。

パチンコおやじ



⬅ハゲチャビンのおやじがイカス。比較的簡単。

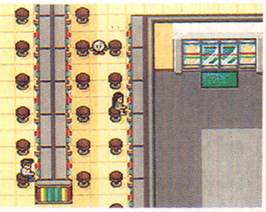
ハッピーベイビー



⬅赤ちゃんは、コウノトリが運んでくるんだよ。

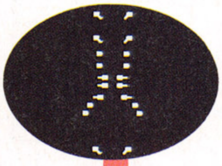
出やすいクギを見つけろ!!

出やすいクギを見つけるということは、とてもたいへん。しかし、出玉社会に勝つにはクギの知識が必要だ。そこで下に出やすいクギと出にくいクギを紹介してみた。参考にしてくれ。

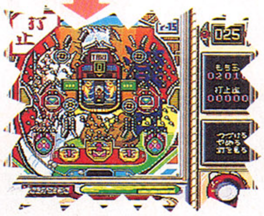


⬅納得するまで出やすそうなクギを探せ!!

出やすいクギ!!

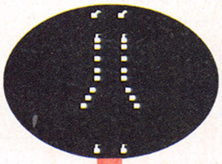


⬅これが出るクギだ。女性のプロポーションみたいなのが出るのだ。

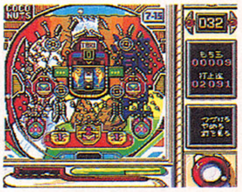


打ち止め
やったぜ！

出にくいクギ!!



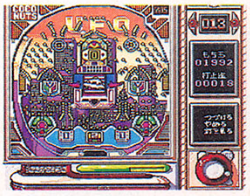
⬅こっちは出にくいクギだ。こんなクギでは、絶対に打ってはいけない。



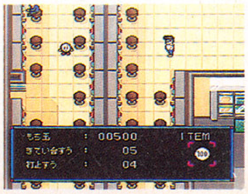
ああ、諸行無常
うひー　た、玉が……

たまには、アイテムで楽をしよう

アイテムには4つの種類がある。固定打法のできる100円玉、持ち玉が30個増えるカード、50個増えるカード、そして打ち止めまでの玉が1000個になる打ち止めの玉だ。



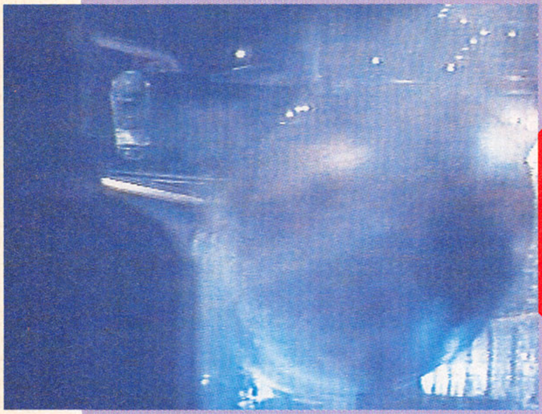
⬅アイテムの100円玉を使うと必殺固定打法が可能になるのだ。



⬅店内にいる人と話すのだ。さすれば道は、開かれるであろう。

楽してもうける　この人生……





ONE POINT

同名の劇場用映画をゲーム化。映画とはまた違った雰囲気を楽しむことができる。対戦も可。

パラマウント映画がゲームに!
レッド・オクトーバーを追え!

ソ連が極秘に開発していた最新鋭の原子力潜水艦〝レッド・オクトーバー〟。それは、試行運転中に突如としてアメリカ東海岸へと進路を変えた……。

これは、映画『レッド・オクトーバーを追え！』のストーリー。このシリアスな映画をゲームにしてしまったのがコレだ。

基本的には、数々のアイテムを駆使して進んでいくシューティングゲーム。対戦のときにはレッド・オクトーバー側と、ソ連海軍側に分かれて戦うことができるのだ。ひとりで遊ぶより、何倍も楽しいぞ。

GB ゲームボーイ	シューティング(対戦型)	カートリッジ
	アルトロン 4月下旬発売予定 4500円[込] 1メガ	

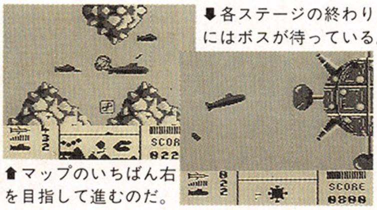
作戦1：アイテムを取れ！

マップのなかには、いたるところにアイテムが配置されている。これを取りながら確実に先へと進んでいくのが、このゲームのコツなのだ。下に紹介した4つのアイテムをよーく覚えて、うまく活用していこう。とくに誘導ミサイルは、頻繁に使うわりには数が少ない。ここぞというときのために、なるべく取っておこう。

誘導ミサイル 敵を自動追尾するミサイルが3発補充されるぞ。	**CDシステム** 使用中は敵の誘導ミサイルが当たらないのだ。
修理物資 敵から受けたダメージがいっきに回復する。	**1UP** 自機のストックがひとつ増えるうれしいアイテム。

作戦2：とにかく逃げろ！

ひとりで遊ぶときは、ステージクリアー後にボスが出現する。いち早く弱点を見つけて、もっとも有効な攻撃をするのだ。キミの判断力が試されるぞ。健闘を祈る!!



⬇各ステージの終わりにはボスが待っている。

⬆マップのいちばん右を目指して進むのだ。

本体2個で 対戦 対戦三昧!!



GAMEBOY 1

レッド・オクトーバー側

こっちはひとりで遊ぶときと同様、ソ連海軍の攻撃をかわしながらつぎのステージを目指すのだ。

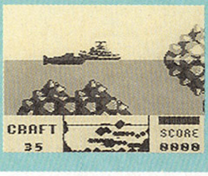
GAMEBOY 2

ソ連海軍側

ソ連海軍側は、いたるところに配置された兵器を操って、レッド・オクトーバーを攻撃するのだ。

美しい対戦の楽しみかた

対戦プレーでは、レッド・オクトーバー側とソ連海軍側に分かれて戦うのだ。そのとき、両方のゲームボーイの音量を低くしておけば相手が何をしているかわからなくなるぞ。普段とはスリルが違うのだ。



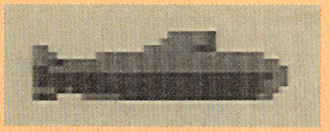
⬅友だちとの友情を壊したくないのだったら、駆逐艦などでの体当りはやめよう。

ゲームに登場する兵器だ

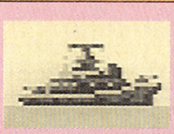


このゲームには、映画と同じ兵器が全部で6種類登場する。そのうち5種類は、ソ連海軍が操るものなのだ。いろいろな兵器を搭載しているぞ。要注意だ。

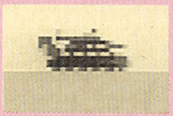
レッド・オクトーバー



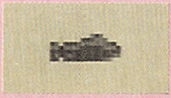
ソ連が開発したタイフーン級の原子力潜水艦、通称〝レッド・オクトーバー〟。誘導ミサイルや魚雷、CDシステムと呼ばれるスクリュー音を消去する装置を持つ。



駆逐艦 誘導ミサイル、爆雷、音波探知機、魚雷を装備しているのだ。



水中翼船 魚雷、爆雷、音波探知機を装備。駆逐艦よりも高速で移動できる。



潜水艦 魚雷と誘導ミサイルを持つアルファ級の潜水艦。



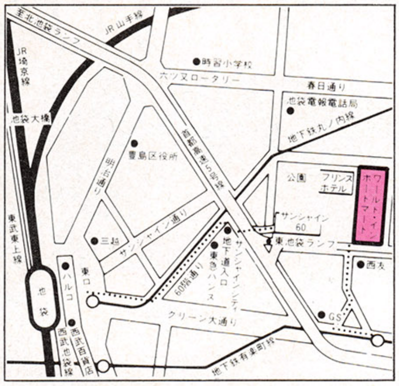
戦闘機 空中から爆雷、追尾ミサイルを山ほど落とすぞ。



ヘリコプター マシンガンを撃ったり、爆雷を落としてくる。

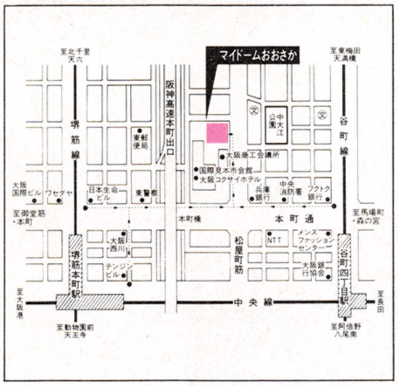


■東京地区
3月15日(日) 11:00〜17:00



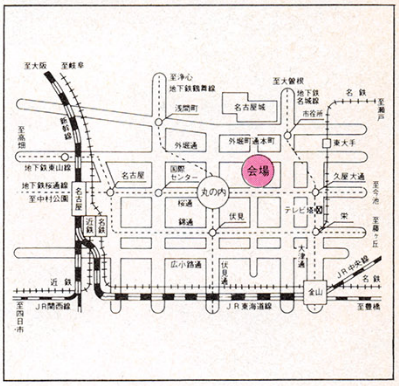
会場/**池袋サンシャインシティ**
ワールドインポートマート4F
東京都豊島区東池袋3-1
交通/地下鉄有楽町線「東池袋」駅下車(徒歩3分)
JR・私鉄・地下鉄の各「池袋」駅下車(徒歩10分)

■大阪地区
3月20日(祝) 11:00〜17:00



会場/**マイドームおおさか**
2F/B・C・Dホール
大阪市中央区本町橋2番5号
交通/地下鉄谷町線「谷町四丁目」駅下車(徒歩7分)
地下鉄堺筋線「堺筋本町」駅下車(徒歩7分)

■名古屋地区
3月27日(金) 11:00〜17:00



会場/**愛知県産業貿易館・第一展示場**
名古屋市中区丸の内3-1-6
交通/地下鉄桜通線・鶴舞線「丸の内」駅下車(徒歩10分)
地下鉄名城線「市役所」駅下車(徒歩10分)
地下鉄名城線・桜通線「久屋大通」駅下車(徒歩13分)
市バス143 18系統(JR名古屋駅東口北発)
「外堀町通本町」下車すぐ

※〈アンケート〉●持っているゲーム機の種類をお答えください。●宛先/〒104 東京都中央区銀座1丁目9-12 CSG係●締切/3月31日(火)当日消印有効

FAMICOM FAMILY / SUPER Famicom / GAME BOY / PC Engine / SUPER CD·ROM² SYSTEM / MEGA DRIVE / GAME GEAR / MEGA CD

●満員の際には入場できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

ファミリーコンピュータ・ファミコン
スーパーファミコン
ゲームボーイ は任天堂の商標です。

参加メーカー各社 アスキー/コナミ/サン電子/シグマ/ジャレコ/セガ・エンタープライゼス/タイトー/データイースト/ナムコ/ハドソン/ケムコ
アイ・ジー・エス/アイマックス/アイレム/アスク講談社/アスミック/アテナ/アトラス/アルトロン/NECアベニュー/カプコン/カルチャーブレーン
キングレコード/ケイアミューズメントリース/講談社経営総合研究所/ココナッツジャパン/サミー工業/CSK総合研究所/ジーオーワン/セタ
ソニー・ミュージック・エンタテインメント/ソフエル/ソフトビジョン/タカラ/テクノスジャパン/テクモ/データム・ポリスター/東亜プラン/東映動画
東芝EMI/東洋レコーディング/トンキンハウス/ナグザット/日本テレネット/日本物産/パック・イン・ビデオ/バリエ/HAL研究所/PAL SOFT
ビクター音楽産業/ビック東海/ビーピーエス/ヒューマン/ホット・ビィ/メサイヤ/メディアリング/やのまん/ヨネザワ/リバーヒルソフト
※出展ソフトハウスは、会場によって異なる場合がございます。

CSG Consumer Soft Group

3月

剣がうなり魔法がとどろく! おどろきの超横長戦闘画面!



12メガのド迫力

バッテリーバックアップ

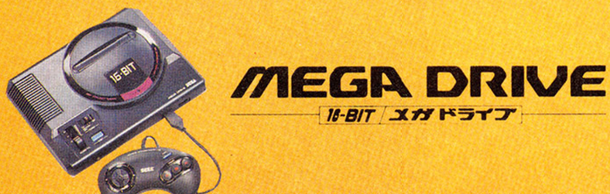
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜

'92年3月20日発売予定8,700円(予価)

20日いよいよ発売!!

まったく新しいロール・プレイング・ゲームがMDから登場!







Nintendo
GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です

GAME BOY 専用カートリッジ

平成4年2月29日発売

予価 4,980円
(税込)

2M+64K SRAM
バッテリーバックアップカートリッジ

天空より魔が降り立ち
それらの中には、
この世を滅ぼさんとする者がいた……
これは、それらの悪の企みを知り
勇敢に立ち向かった若者達の
秘められた物語である……



隠忍伝説





制作／パンドラボックス
シナリオ／佳丈祐子
ゲーム・デザイン／頓宮勝弘
グラフィック監修／前嶋弘史
マップ・デザイン
キャラクター・デザイン／南　辰真
モンスター・デザイン／広瀬　豊
プログラム／伊藤真也
サウンド／西澤　洋／渡部陽子
プロデュース／飯島健男

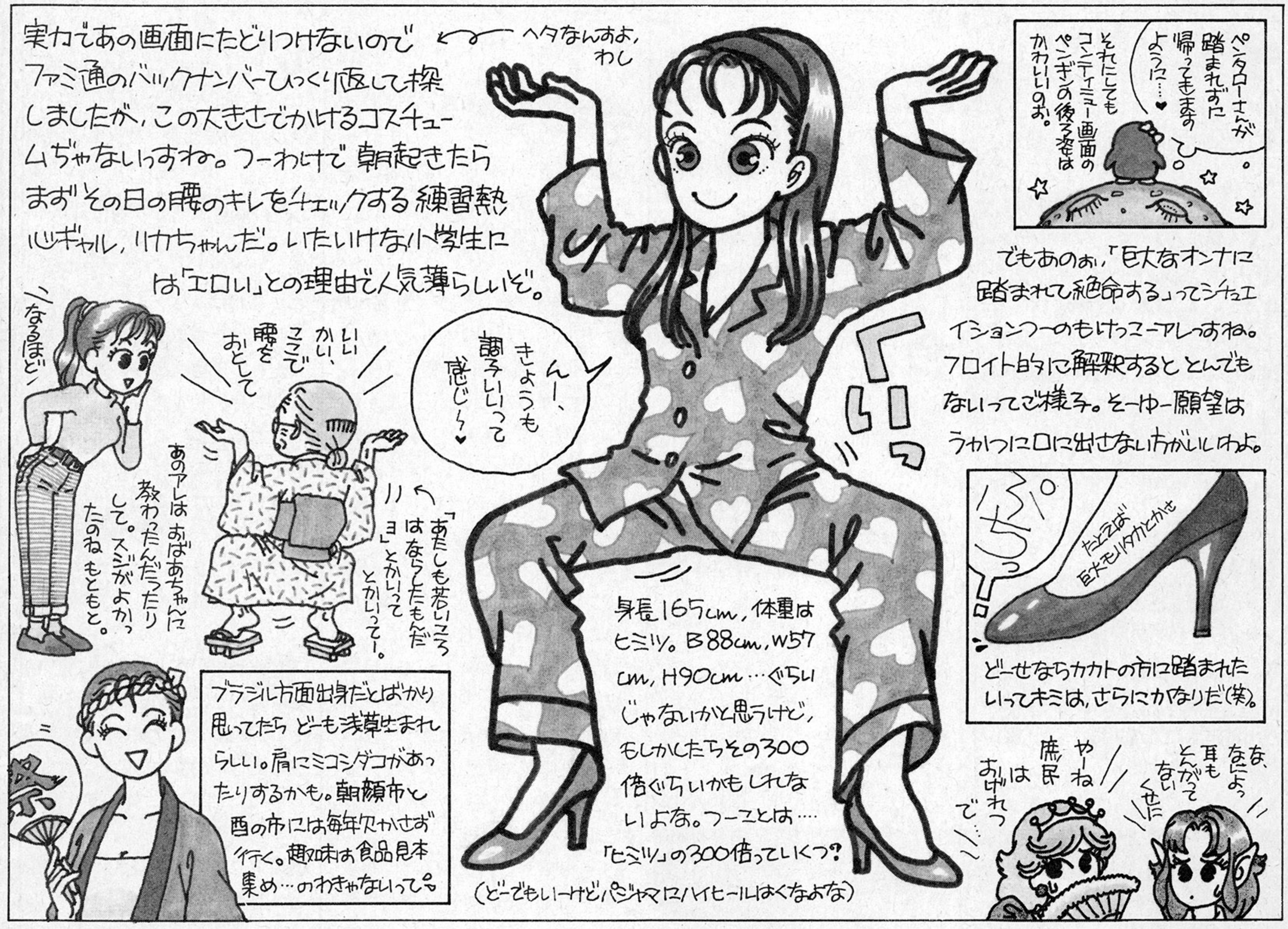
発売元
株式会社バンプレスト
〒111 東京都台東区駒形1-4-14バンダイ第3ビル
TEL.03-3847-6320
▶電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)10～16時
〈電話番号は良く確かめてネ〉

水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

私的ゲームキャラクター名鑑

今週のゲスト　**ちちびんたリカ**　イラスト：水玉螢之丞



――今日のゲストはＰＣエンジン版『パロディウスだ！』のカニ歩きでおなじみの……。

「ちちびんたリカでーす。よろしくおねがいしまーす」

――しかしリカさん、スゴイ名前ですね。

「アラどーして？　ヘンかしら」

――だってちちでビンタでしょ。ちょっと激しいですよね……。

「アラやあだ、……もう。ちがうのよ。アタシたちの世界では、女性は父親の名前を姓にするの。アタシの父親の名前はビン太っていうの。だから父、ビン太で、ちちびんたリカってワケ」

――本当に!?

「ホントホント。だから、決してアナタが考えているようなヘンな意味の名前ではないのよ」

――そうですか……。それは少し残念な気もするなあ。

「反対に、男性は母親の名前を姓にもらうワケ。だからウチの弟は、アタシと兄弟でもアタシとはちがう姓なのよ」

――お母さんの名前はなんておっしゃるんですか？

「母親？　母はノンキっていいます」

――すると弟さんの姓は……。

「ははのんき。ははのんきマコトっていうの」

――まーたまた。本当ですか!?

「ホントだってば。ウソだと思ったら、弟に聞いてみればいいわ」

――はいはい、信じます信じます。

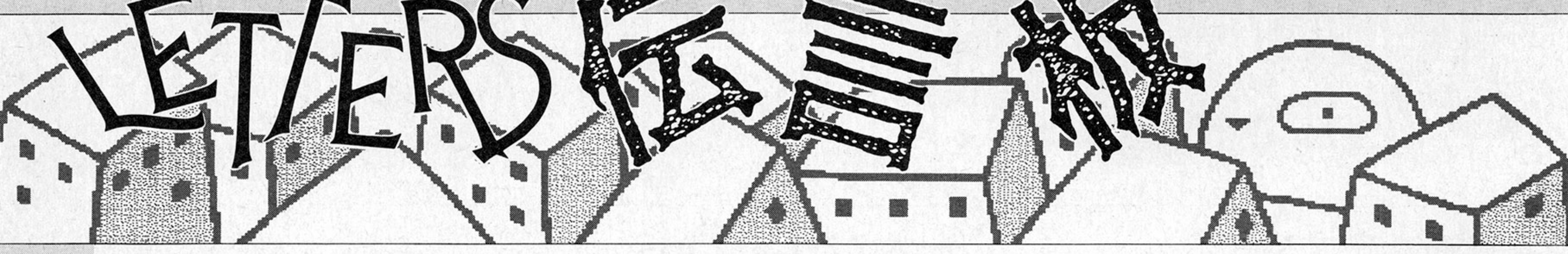
「あっ、でも弟とはいまケンカの真っ最中だから、アタシの味方なんかしてくれないかもね」

――弟さんとはよくケンカするんですか？

「もうしょっちゅう。でもアタシのほうが強いから。この自慢のバストで、弟のほっぺたをベチン、ベチン！　とね」

――ホラやっぱり！　ちちびんたはちちびんただったんですね。

LETTERS伝言板



「ホモとオカマとゲイの違いがわからない！」という内容のおはがきが多数届いている。そんなもんの意味を知ってあんたどーするの？　という気がしないでもないが、ここでお答えしましょう。それは……。

今朝、ファミ通の伝言板にトップで載るというとんでもない夢を見ました。（神奈川県　那由他　19歳）

ふっふっふ、オイラは夢を現実にする男だぜ！　マイ・スゥーイスゥーイト・ベイビー。おつぎの夢はなんだい？　おいらの熱いハートがほしいのか？　チッチッチ、そいつだけはやめときな、子猫ちゃん！　オイラに近づくとヤケドするぜ。ひゅーう。

ハードボイルドな編集者

いまぼくのクラスでは『ストリートファイターII』に習い、いつでもどこでもストリートファイトというのが流行っています。ちなみに凶器（彫刻刀）の使用はオーケーです。（大阪府　死人が出るまえにガバスくれ！　15歳）

なんだなんだなんだ！　ケンカかケンカかケンカか？　どこだどこだどこだ！　どけどけどけえ！　こちとら江戸っ子でええい！　トロトロ歩いてんじゃないよ。こちとら気が短いんだ！　火事とケンカは江戸の華。ドンドンやんなよお兄さん。よっ！　イキだね。

落ち着きのない編集者

今日が誕生日というめでたいヤツが読者のなかにひとりはいるだろう。（和歌山県　よしくん　14歳）

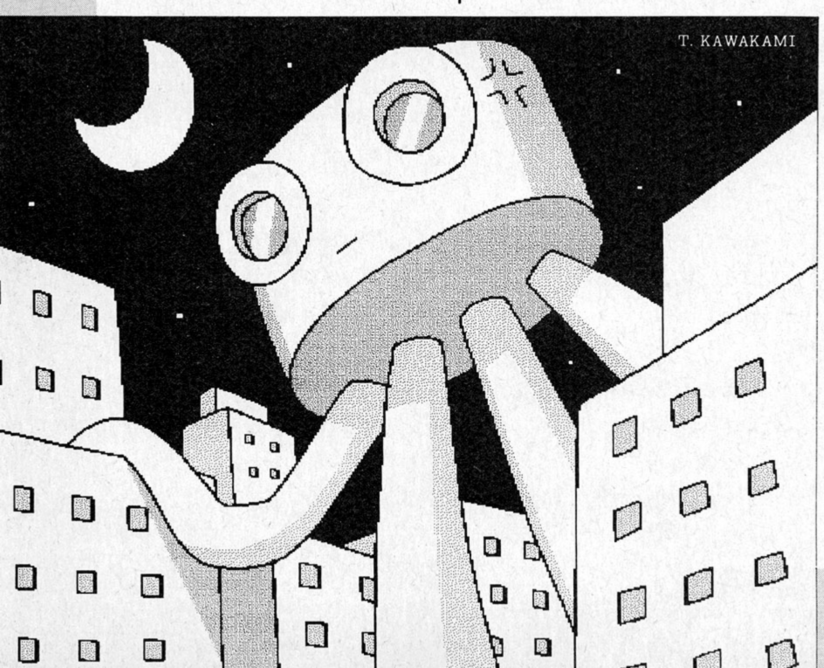
このページを読んでいる読者ちゃんのなかで、今日が誕生日だという人はいるかな？　いたら手を上げるように。どれどれ。ひーふーみーよー…………20051人か。いっぱいいるな。じゃこのなかから抽選で1名にオカマのMのキスマーク入りおてまみをプレゼントするぞ。

そんな気持ち悪いもんは絶対にほしかーない編集者

今年の阪神タイガースはどうでしょうか？　ピッチャーも揃ってきたし、ぼくはけっこういけると思うんですが……。（香川県　のぶティン）

シャラップあんどビ・くわえた・あいだもも。静かにするんだ！　その話は浜村通信の半径5メートル以内でするんじゃない。聞かれたらどうするつもりだ。考えただけでもオー・マイ・ガットあんどジーザス・クリトリスだぞ。でもちょっとだけ聞いてみようか？「へーいミスター浜、こんなレターがカム・フロムなんだけど」、「その件については触れてほしくないな！」。うわっ、目がマジだよ。でも甲子園球場が広くなって阪神のホームラン数が減るという噂も……。

この話をしたためスクワット1000回を命じられた編集者



いまオイラのクラスでは双子のおばあちゃん、きんさんとぎんさんのファンクラブができています。ちなみにぼくはぎんさんのほうが好きだ。（栃木県　時代おくれ矢太郎）

あんたらってけっこう女に対する守備範囲が広いね。オレなんか自慢じゃないけど、18から30歳ぐらい（概算）の女しか好きになれないぜ。でもまあ、愛に歳は関係ないっていうしな。

守備範囲の狭い編集者

いまが楽しければいいとよく言いますが、いまが楽しくないときはどうすればいいのでしょうか？（愛知県　杜王凱　18歳）

はっはははははははは。イエーイ、ヤッピー！　そんな人におススメなのがバカさんワクチンだよん。これは、パツイチぷすううううと打てばたちまち憧れのバカさんになれるというお得な商品だ。いまなら無料サンプルもないからだまされるなよ。ところでここまでのおはがきの出だしがナウに関係しているのは、担当者がバカさんでナウあんどヒアしか考えられないからだじょん。おバカさんだね。

バカさんキングの編集者

長崎県の寛太郎くんに言いたいことがある。週刊少年ジャンプのジャンプ放送局のネタを使うのはやめなさい。（福島県　骨ノ皮　13歳）

2月7日号に掲載された寛太郎くんについて、これと同じ内容のおはがきがシュビドバに届いているわ。じつはこれ、すべて担当であるオカマのMちゃんのせいなの。ぐっすん。採用するのをやめようかと思ったんだけど、完全な盗作じゃないんで、ためしに載せてみたのよ　でも評判が悪いんで、これからはホントにホント、こういう内容のおはがきは採用しないから。読者ちゃん、ゴメンしてね。ゴメンしてくれないと泣いちゃうぞ。シクシク。

オカマのM

大脳辺縁系のあたりがとてもかゆい。

（広島県　樫野元昭　14歳）

よーしじゃあ、わしがかいちゃるけん。ホレ、そこに頭出してちょ。まずはチェーンソーで頭蓋骨をパックンチョに割って、んでもって銀の匙でグリグリっとね。どおおかああ、気持ちよかか？　じゃあ、お返しにわしのふぐりをかいてくれんかの？

インキンの編集者

空中にただよっているチョークの粉を手で追い返すとき、なんだかむなしい。またそれを遠くから見ると笑える。ただそれだけです。

（愛知県　禁断秘技男　15歳）

諸業無常。色即是空。

ハンニャーハラミッタの編集者

ぼくはボムと呼ばれている！　それは授業中にオナラをしたせいだ。編集部のみなさん、このあだ名を変えることができるでしょうか？

（長野県　ぼくのあだ名はボム）

それ以上のインパクトを求めるなら、やはり大プレーに挑むしかないな。もし成功すればキミは一躍クラス中のヒーロー。ボムからスライムというあだ名にチェンジできるはずだ。人生は一度きり。このままではキミは一生ボムと言われ続けるかもよ。それがイヤだったら、トライあるのみだな。

読者にとんでもないことをやらせようとする編集者

大仁田厚が笑うと観月ありさにとてもよく似ていると思いませんか？

（東京都　おちんこ大帝　16歳）

あっオレ、大仁田厚の笑った顔見たことないや。だってあの人いつも泣いているでしょう。なにせ取材している最中でも、目の前でポロポロ泣くんだよね。ちょっと困っちゃうよな。それはいいとして、なんで大仁田とありさちゃんが似ているわけ？　ありさちゃんの額にはキズなんかねえーよ。

でも大仁田のほうが好きな編集者

ママは小学４年生という題を深く考えるとけっこうアブナイと思う。

（埼玉県　ロンメル将軍　13歳）

ひえーっ！　これってテレビ番組かなんかのタイトルなの？　アブナイどころの話じゃないぜ。ママが小学４年生なら、パパはＭくん（自主規制）になるわけ？　まったく世紀末な世のなか。しかし、ロリコンの人に一度聞いてみたいけど、クソガキのいったいどこがいいんだ？　まあ守備範囲が広いというか、オレだったらやっぱり18から30歳ぐらい……。

また意見してしまった編集者

かなりハゲてきました。どうしよう。きいいいいいい！

（長野県　バカ者）

わしもわしも！　どうもこの編集という仕事をしていると、頭が薄くなるんだな、これが。おまけに胃とか肝臓もボロボロだわさ。やっぱリンリン、徹夜で仕事したり、酒飲んでいるのが悪いんだろうな。わしはタバコ吸わないからまだましだけど、吸うヤツは肺までボロボロだぜ、きっと。どーする？　この状態。ああ、こんなこと考えていたら、またお毛けが抜けてきたよ～ん。１本、２本、３本…………。きいいいいいいい！

デリケートでバリケードな編集者

つき合っている人たちのなかで、心の底から「あなたが好きだ」って言いきれる人は、どのくらいいるだろう。みんな何となく一緒にいる人たちばかりじゃないかな。（宮崎県　だいこんパン）

そういうおセンチな気分のときこそ、ラブをするのだ。ラブはよいぞ。ラブをメイクするととても気持ちいい。しかも、ラブは地球をも救っちゃうのだ。けっこうエコロジーなヤツだ。てなわけですぐにラブを実行しよう。ただ類似品の純愛には気をつけろよ。純愛はすぐ人を裏切るからな。

純愛に敗れ肉欲に溺れた編集者

ぼくは病気持ちです。編集者のみなさんは何かステキな病気を持っていますか？　ちなみにぼくは○○○○○○病です。

（東京都　したい）

私の病気は玉ねぎ畑、自由気ままな死体をさらす～という歌が昔あったな、オイ！　知らないか？　チッ、ファッキンな野郎だぜ。それからシットなこと書くんじゃねぇよ！　実際そういう病気で苦しんでいる人がいるんだぜ。そんな暇があったら、世界平和のことでも考えな。罰として今度からマザー・ファッカーというペンネームを使用すること。でなきゃ安全靴でボコボコにする。

ハードコアな編集者

役に立つ地理シリーズ、その１。昼でもヨルダン！

（宮城県　高い山と水のロマン）

ぶっコロス！　あら、お下品な言葉がつい……。オ・ホ・ホ。私くだらないだ洒落が嫌いなの。今度からこういうネタはボツにするからね。ヨ・ロ・シ・ク。　オカマのＭ



……というわけなんだな。でもよい子の読者ちゃんは、ソッチの世界に興味を持たないほうがいいかも。でないと将来、女装しながら原稿を書くハメになるからな。ゲロゲロ。

おたよりのあて先は180ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには1000ガバスを進呈します。

Somebody! Oh! Shuji

「サンバでお習字」



サンバ賞 2410ガバス

ゴムとゼリー
(トムとジェリー)
by 安いのは危険

栃木県 ファミスタ'85

ゴムつったら、輪ゴムとか、いろいろあるよなあ。ゼリーは、まあ、おいしいよね。ね、ね。

ルンバ賞 2180ガバス

ロ・丸すんで佐川
(ロマンシング・サガ)
by 政界疑惑

山口県 まやた

ロはロッキード、丸は丸紅。10数年前、ロッキード事件のことを、新聞では"ロ事件"なんて書いてたんだよね。



ファミ通町内会

FAMITSU CHONAIKAI

イライラするので、カルシウムを摂取しようと牛乳をガブ飲みした。すると、こんどはゲリに。チクショー!

マンボ賞 各1750ガバス

静岡県 優猿地

馬耳東風
(バジトーフ)
by 国語でおぼえた

オゥ、エキゾチーック! ところで、祖国に帰りたいときは、どうするんだろ?

長野県 上級独語辞典

魔界村光一
by チュンソフト

焼きイモを食べながら、「なかむら」と言うと、「まかいむら」になるのだ。

千葉県 大槻モヨポン

みんなもっと知ってる
(宮本茂)
by マリオの伝説

焼きイモでも、ちょっとつらい。みんな何を知っているのか? 教えてくれ。

愛知県 一ノ瀬博之

柿食えば鐘が鳴るなり堀井雄二
by はにゅう

これも、焼きイモの法則に合っているぞ。「ほおりいゆうじ」てな具合。

盆踊りな人々 各1200ガバス

鉄とO2は、FeとO_2でもよかった。いっそのこと、酸化鉄やサビにしても……、そんなの誰もわかんないよな。考え過ぎはイカン。

あしたNEO GEO。う〜ん、いいねえ。最近のアニメの主人公は、やたら金持だったり人間じゃねー奴だったりして、現実味がない。悪かったな、ジジイで。男はだまって、**飯場で御祝儀**。好きです。

鉄とO_2
(鉄道王II)
by 理科の時間
福岡県 龍治玄徳

あしたNEO GEO
by 亭んだ!!
宮城県 ケツカボチャン

便所の紙
(戦場の狼)
by なかったら手でふけ
神奈川県 零闘武多

今度テス、ビリっす…
(魂斗羅スピリッツ)
by テス前に役満はないっすよ…
北海道 ちゃんこ食う人

出た!夏生淫靡
(出たな!ツインビー)
by 辞書で調べよう
東京都 下寝策造

天花粉
(天下布武)
by パタパタママ
鹿児島県 豚汁食べた

飯場で御祝儀
(サンバでお習字)
by 父ちゃんは日本一の日雇い○夫だ!!
愛知県 グラムスラム

手いる穴いらず。
(デビルアナライズ)
by 一人者の寂しさよ…
でもやっぱり穴のほうが…
岩手県 ミジカイ マリコ

各1500ガバス 読者の4コマ

いつもここにコメントを書いている人は、何という名前のかたですか？

千葉県　渡部栄一



●選評　怖いけど、たのしそう。コメントは作者自身に書いてほしいんだけどな。

つまらないと思うだろうけど、夢まくらに立たれなくなかったら、のせて――。

神奈川県　メロリンG



●選評　他人の目を気にしなければ、気持ちいいかもしれない。涙と朝日がイカス。

各800ガバス ちんかすカンチ

ライト級

「お尻（しり）の、のり塩（しお）」

東京都　ウルトラフォーメーションサッカー

「怪（かい）奇（き）焼（や）きイカ」

長崎県　ビッグ

ミドル級

君（きみ）とコキたい、多（た）希（き）子（こ）と美（み）紀

愛知県　こまった君

各1000ガバス 大予言

コナミではバルセロナに向けて

スーパーファミコン用に

『スーパーハイパーオリンピック』を発売！

なお水面下で、

〝とのさまバージョン〟を開発中

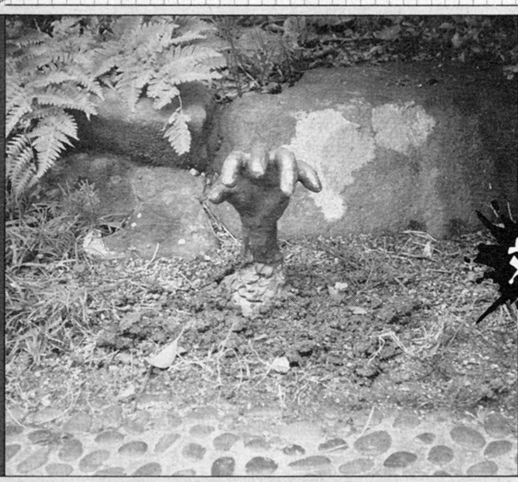
愛知県　トミー



各1100ガバス 写真腕相撲突発トーナメント～アウトドア編～

大阪府　まご

うちのマドハンドです。誰か相手してやってください。



対

大阪府　トトロや～

今週は、ポストになって挑戦するぜ！

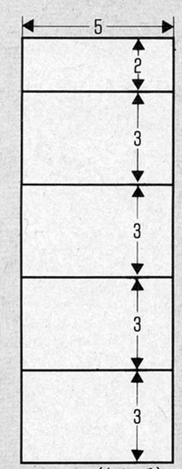


評　今週は大阪人どうしの対決でっせ。ふたりとも外で勝負してくれたんやけど、顔が出てまへんな。まあ、ちょっとははずかしい思いをしたトトロや～の勝ちにしたろやないかい。

今週の勝者

トトロや～

4コママンガのオキテ



（センチ）

やさしいイタズラ

授業中、友だちが教科書の何ページを開けばいいかわからなくて立たされているとき、あなたならどうしますか？　正しいページを教えると、本人のために良くありません。そんなときは、ウソのページを教えてあげましょう。真顔で、こっそりやると効果的です。関係ないページを読み出した友だちは、たちまち人気者!!　先生も喜びます。こうして、友だちがマブダチになるのです。

各675ガバス 今週の北島タイトル

世界マジックショー！
（マイト・アンド・マジック）
佐賀県　受験生

体を鍛えて帰ってきた！
（スペランカー2）
三重県　地球環境保護連盟

忘れられた原作
（キャプテン翼）
愛知県　安田誠

1250ガバス バラバラ死体を集めよう！～入門編～



北海道　佐藤尚生

こんな変なものを拾いました。

●選評　このつぎは腕を拾ってくれ。足でも可。

1300ガバス 野性の王国～異形編～



東京都　巴さんすみません

犬が変な形になって、吠えていました。

●選評　凄い！　ミキサーにでも入れたのかな？

各555ガバス 単発イラスト道場



群馬県　美和トモコ



北海道　いそのかつお



各888ガバス 私も町のレポーター

サークル紹介

より良い人間関係をめざす ロールプレイングの会

「あの人はいったい何を考えているのかしら…」。対人関係の中での行き違いはよくあることです。ロールプレイングとは、その状況を想定し、様々な立場の人を実際に演じることによって、このような身近な悩みごとを解決しようという試みです。[redacted]のロールプレイ



▶役割を演じることは、より深く自分を見つめることにもなります

千葉県　予備校生

●選評　私の場合この会に入って、もてる男を演じてみたい。

いかのタコおどり

愛知県　ヘクミ・テル☆蚊吉拳

●選評　なんだか無関接チックな言葉だなあ。

＜おいしいブランド無添加自然食品＞

しこ&しこ

兵庫県　うさぎリンク

●選評　英字部分を読まなければ、なじみの言葉。

東京都　プロ江口

経済速報！
今、日本とアメリカの貿易摩擦が、とても重大な問題になっています。そこで菓道の本格アメリカンフライドポテトをたくさん食べて、君達も日本のため、世界のために大きく貢献しよう。何んと言っても20円で世の中のためになるんだものね！

●選評　こんなに簡単に世のなかに貢献できる。



兵庫県　どんなモンタナ

●選評　愛犬チャンが的を外したらどう対処するのだろう？

私の報告書

各555ガバス



◎彼女に「あなたが一番幸せなときって、なにをしているとき」と聞かれて「**ウンコかな**」と答えた友人T。
岩手県　ロン

◎友人Mは「今、学校でもっともトレンドなものは」と聞かれ「やっぱり**風邪じゃない**」と答えた。
宮城県　チャゲ

◎僕の学校の美人英語教師は、単語のつづりを聞くと**ケツ字**で、ていねいに教えてくれる。
大阪府　デルダの星

◎『FFⅣ』で**キャラクター全員に自分の名前をつけたら**、ストーリーがまったくわからなくなってしまった。
大阪府　デルダの星

◎バカな弟がウォークマンを見て、「あ、**カセットマン**だ」と言った。
岐阜県　世田谷区

◎「ここが、**おれの腕の見せどころだぜ**」と言って、インフルエンザ予防接種を受ける勇敢なA君。
福岡県　古賀男は勇者だぜ

◎昨日、近所のお店で『ボンバザル』を買おうとすると、店員が「少年よ、**それは本心ではないね**」と言った。
奈良県　チンプー

◎結婚の近い兄は「共働きは絶対に嫌だ」といつも言っているが、どうやら**働かないのは兄のほう**らしい。
福岡県　藤本良太

◎私は昨日、放課後の大掃除をさぼったので、その責任をとり**今日の掃除も辞退**した。
広島県　樫野元明



◎どんな言葉だろうとINGを付けて**進行形にする**友人X。
北海道　阪神

◎僕の友人Aは、みんなの前で裸踊りをするくせに、**プライドは人一倍高い**。
長野県　やめろよ本郷君。

◎「**おれたちはボナンザブラザース**」と言って万引をするA君とT君。
大阪府　中沢の人

りろりろ

田中ひでお







岡山県　水城萌芽

投稿のオキテ

●最近、新コーナーのはがきがどんどん届いている。なかには設立を認めていない低レベルのコーナーを勝手にスタートさせてしまうマヌーマンもいるが、無視して進めていく予定。
●それではいつものように、採用ではないマヌー案をビシバシと紹介していこう。埼玉県のマハリクのアイデアは〝うちの車はマクラーレン〟。内容は、変わった車を写真に撮って送るというだけのもの……。なんか、ヤンキー車ファン向けのアイデアだね。こーいうのはパス。千葉県のドル太のアイデアはタイトルがヤバくて出せない。内容は、現代社会の影を写真にとって送るというもの……。採用ではないが、切り口はなかなかいいので、もう一度アイデアを出すように。笑いと皮肉がうまく融合したアイデアを求む！
●以前も触れたが、最近のファミ通町内会で、なぜか人気なのが、欄外コーナー。欄外で話題にして欲しいことなんかも、どんどんはがきに書いて送って欲しい。どんな投稿でもいいぞ！
●ではまた会いましょう。

あて先は…**ファミ通町内会各コーナーまで**

OH! MY GOD

●２月21日号の特集、天才たちとおバカさんの記事内容により、新潟市の（有）ケーアンドフォー様にご迷惑をおかけしました。ここに謹んでお詫びいたします。

URANAI 開運 コーナー

占う人
福田有宵先生



最近ファミ通編集部ではNFLグッズを買いにいくのが流行っているぞ。

今週の運勢 3/9[月]→3/15[日]

1月生まれ
2回目が吉。失敗しても再挑戦しよう。週初めの勢いをそのままに。友人との再会あり。金運は見返りあり。異性運は、幼なじみや旧友を狙おう。4と9、黄色とピンク、ロケット、スニーカー、月曜、土曜が吉。

2月生まれ
大らかな運。願い事は叶う。スポーツではアメフトやサッカーに興味が沸く。家庭では本棚、照明器具を変えよう。異性運は堂々とデートを申し込んで吉。3と8、緑とグレー、手紙、飛行機、火曜、日曜が吉。

3月生まれ
自重運。口は災いのもと。ラジオやレコードなど、音楽をじっくり聴くのは吉。スポーツやデートはダメ。家庭での落とし物や壊れ物に注意。3と4、青と黒、布のベルト、バンダナが幸運の鍵を握る。水曜は吉日。

4月生まれ
ムチ打たないと怠け心が現われる。グループ内で二派に分かれないように。体操や気功術が吉。家庭でH本が見つかるとき。異性運はヒジテツ。5と10、薄黄色と紺、ペンケース、厚手の靴下、月曜、土曜は吉。

5月生まれ
損して得取れ。身近な人にサービスしよう。ふたり乗りに注意。勉強は虎の巻を利用しよう。異性運は、相手がまだ「うん」と言わなくても脈あり。2と7、赤と紫、巾着袋、歯ブラシ、金曜、日曜にツキあり。

6月生まれ
和をモットーに。趣味や勉強は好きなことをやろう。金運はまずまず。スポーツは屋外の団体競技が吉。異性運はグループ交際なら話が弾む。2と5、赤と黒、好物の食べ物、辞典、火曜、金曜にツキがある。

7月生まれ
辛いことがふたつあるが、我慢。勉強は下降ぎみ。スポーツはシゴキに注意。健康面では風邪ぎみ、鼻と耳に注意。異性運は見込みなし。3と8、緑と青、カード、手帳が幸運の鍵を握る。火曜、土曜は吉日。

8月生まれ
現状維持。ジンクスを担いで吉。母や姉のアドバイスが光る。家庭では部屋の東側にアクセサリーをつけると吉。異性運は年上に甘えるのがよい。4と9、白とオレンジ、日記、友人との写真、水曜、日曜が吉。

9月生まれ
古きを捨て、新しい方法でいこう。家庭では偏食をしないこと。金運は平凡。異性運は、ふたりの異性がいて迷いやすい。2と7、赤と青、ふたつでひと組のもの。マスコット人形が吉。火曜、日曜はツキあり。

10月生まれ
外の用事で多忙なとき。ハイキングなどで春の気分を味わおう。家庭では掃除や日用大工が吉。金運は吉。異性運は、外出先で声を勇気を。1と6、黒とアイボリー、花の種、替えのズボン、水曜、金曜が吉。

11月生まれ
風の便りや噂話など話題が豊富なとき。大事なところで迷いが生じる。電話はほどほどに。金運は小吉。異性運は、相手の態度がはっきりしない。4と9、緑と赤、記念切手、家庭用品、木曜、日曜が吉。

12月生まれ
週初めは低調、週末はツキあり。対人関係でもめないように。忘れ物や落とし物に注意。金運は出費が増える。異性とは、意見が合いにくい。妥協も必要。5と10、黄色と青、バッグ、木の実、月用、金曜は吉。

迷える子羊救済

僕は2月生まれなんですが、どの占いを見ても、ほかの月に比べて、運勢が悪く、よいときでも最高ということがありません。2月生まれはもともと運勢が悪いのですか?
（富山県　やきとり　16歳）

運命はだれにでも同じように与えられます。しかし、家庭や家族、場所、学校など、さまざまな要素で個々に変わるのです。2月生まれが悪いということはいっさいありません。あなたの運勢を占ってみますと、社交家で、情愛に富んだ性格です。友人を大事にし、奉仕する心も持っています。また、直感力があり、占いや神秘学の方面に興味を持ちます。それだけに、ほかの月の生まれと比較したのでしょうが、むしろ強い運を持っています。月運は、年運に導かれていくもので、だいたい1年くらいの周期で変化していきます。

●このコーナーでは、悩みを打ち明けてくれる子羊ちゃんを救います。はがきを待ってます。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



怒 ぼくの友人のNの野郎は人にすぐちょっかいを出します。人が大切なものを学校に持ってくると、取り上げたり壊したりします。あまりに度が過ぎるので、最近そいつをぶん殴りました。しかし、それでも態度を変えません。なんとかならないでしょうか?

福岡県　こてっちゃん　14歳

努 そうやって人にちょっかいを出すヤツって、けっこうさびしがり屋が多いんだよな。たぶんソイツは、自分のことをかまってほしいから、人にいやがらせをするじゃないか?　このはがきを読むとキミのほうがソイツより力があるみたいだね。だったらもっと優しい目で注意してみたらどうだろう!　キミだったらできるハズだ。

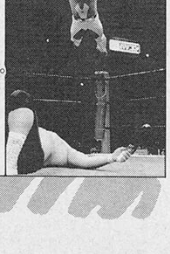
疑 私はどうしても理解できないんですが、ライガーさんはどうしてテレビ番組のやるならやらねばの全身タイツ講座に出ているんですか?　しかも卒業生!　それとタイツを着るとき、どんな気持ちでしたか?　家でも奥さんのまえで〝つーるつるーのしーこしこ〟とかやっているのー?

滋賀県　ぷりんちゃん　12歳

怖 どうしてかというと、ウッちゃんナンちゃんから出演依頼があって、そのとき私が「何ごとも経験だ!」と思って受けたからだ。しかし、そのことについてまわりから賛否両論があり、自分も番組を見て恥ずかしくなったので、卒業生にしてもらったのだ。だから普段は〝つーるつるーの……〟ということはやっていないぞ。とくに家でそれをやるとつぎの日奥さんに怒られて、試合に出られない状態になるからな。

やるならやるが、やるときはときと場所を考えよう!

獣神に聞け!
キミの悩みを獣神ライガーが断つ!恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



DQ TIMES

No. 32 FRIDAY, 20, MARCH, 1992

モンスターの移り変わり

主人公の行く手に待ち受けるさまざまなモンスター。毎回ユニークなヤツらが現われては、ボクたちを楽しませてくれた。そこで今回は、これまでの『ドラクエ』シリーズに登場した、特長あるモンスターたちを振り返ってみよう。

『Ⅰ』に登場したモンスターは全部で39種類。全体の数は少ないものの、ドラキーやキメラ、ゴールドマンなど、個性的なモンスターはわりと多いのだ。なかでも、ひときわ人気を集めたのがスライム。数多くのモンスターのなかで唯一、シリーズを通して登場することになり、いまでは『ドラクエ』を代表するモンスターとなっている。

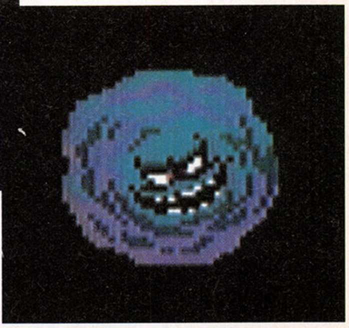
『Ⅱ』になるとモンスターも倍増し、全部で81種類が登場。泥人形やマドハンドなど、特殊攻撃を持ったモンスターが記憶に残っている。スライムの種類も増え、はぐれメタルなどが初登場したのだ。

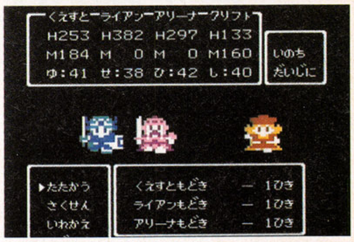
『Ⅲ』では、100種類以上のモンスターが登場。あまりに数が多くなったため、それぞれの印象が薄くなってしまった。すぐに思い出せるのは爆弾岩ぐらいだよね。

『Ⅳ』のモンスターは、全部で163種類。そのなかにはいままで以上に変わった行動をとるモンスターが多かった。マネマネやキングスライムなどは、その代表格と言える。

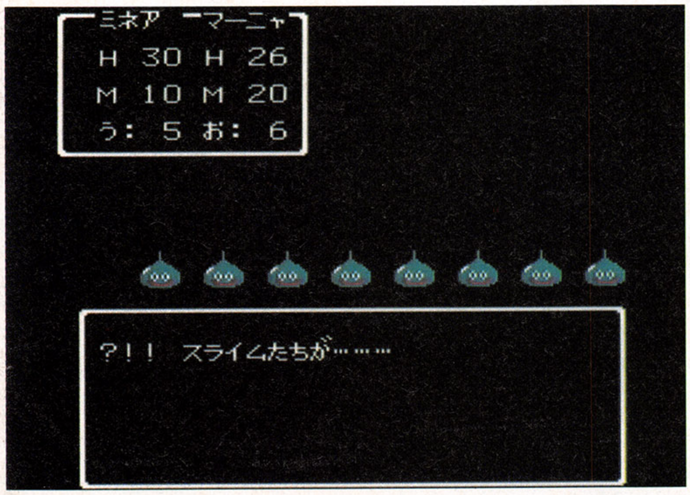
さらに種類の増えそうな『Ⅴ』では、どんなモンスターが登場するのか。いまから楽しみだ。







⬅どんな攻撃にもひたすら耐えるが、限度を超えたとたんにメガンテを唱える爆弾岩。なんとなく存在感のあるヤツだ。⬇いまにも踊り出しそうなポーズが印象的な泥人形。不思議な踊りを一度見てみたいもんだ(上)。モシャスを使って変身するマネマネ。あまり戦いたくない(下)。



⬆8匹のスライムが合体してキングスライムになる。強さもいままでとは段違いだぞ。

ドラクエよろず相談室

あなたは自力派? それとも攻略本派!

●ぼくは、『ドラクエ』シリーズをどれも自分の力だけでクリアーしています。でも、友だちは攻略本を見て遊んでいるみたい。ぼくは時間がかかるけど自分の力でクリアーするほうが、喜びは大きいと思います。『Ⅴ』では攻略本を買ったほうがいいですか? 愛知県 ドラクエファン

■キミが攻略本を買うべきかどうか迷っているのは、ひょっとしていつも友だちが攻略本で先へサクサク進んじゃって、自分と話題があわなくなるから? もしそうだとしたら、そんなの気にしなくていいと思うよ。キミは自力型、友だちは早くエンディングを見たい型と、ゲームの楽しみかたは人それぞれだからね。攻略本もキミの場合はクリアーしたあとに見て、知らない情報が載っていたら買えばいいのでは。



●以前売っていた〝ロトの剣〟をいまになって欲しくなっちゃいました。まだ売っていますか? 静岡県 酒井貴仙

■発売元のゼネラルプロダクツさんに問い合わせたところ、もう売っていないんだって。残念!

ポーカー日本一選手権

『ドラクエⅣ』のカジノで出した記録を〝役作り〟と〝儲け率〟の2部門に分け、それぞれの日本一を決定するこのコーナー。早くも全国の『ドラクエ』ギャンブラーの間で話題沸騰!!(推測)

さて、今回紹介するのは埼玉県の鈴木賢治くんが出した記録だ。〝役作り〟のほうは、前回ファイブカードを出した山口くんに残念ながら及ばなかった。だけど、〝儲け率〟のほうは腰を抜かしてしまうほどものスゴイ記録だ。40枚賭けて2240枚当てたってことは、なんと儲け率が56倍!! 毛利名人の記録が5.64倍で、山口くんが3.32倍だったのでこれはアストロスゴイぞ!! 鈴木くん、ぶっちぎりの新記録達成おめでとう!! みんなもこの記録を塗りかえるようにがんばって欲しいぞ。

前回も説明したけど、あいかわらず送ってきてくれる写真の写りがどれもイマイチ。そこでもう一度正しい写真の撮りかたを説明しよう。大事なことは、ストロボを使わない。部屋を暗くする。カメラを固定するの3点だ。



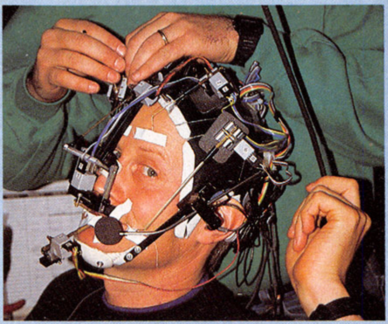
⬆光り輝く儲け率56倍! ストロボを使ったからブラウン管も光り輝いておるぞーい。

募集

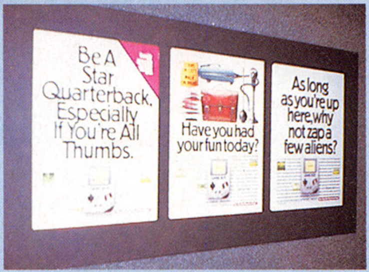
ドラクエにまつわるさまざまな思い出話を募集している。笑える話やためになる話など、なんでもいいからはがきに書いて送ってくれ。ポーカー日本一選手権への出場者も募集中。こちらは画面写真を忘れずに送ってね。採用された人には1000ガバスをプレゼントするぞ!

アメリカ最新(近未来？)ゲーム事情

ゲーム業界期待の新星CD-ROMというニューメディアは、どんな新風を巻き起こしてくれるのか？　アメリカゲーム業界の現状を交えてお伝えしていこう。







任天堂CD-ROMアダプタの発表はCES会場を激震させた

人々の話題の中心はやはりスーパーファミコンCD-ROMアダプタ

CES（コンシュマー エレクトロニクス ショー）ってのは、家電メーカーの業界関係者向けの新製品発表会だ。ちなみにゲームの市場が拡大するにつれて、CESにおけるゲーム関係ブースへの注目度は年々増している。それだけにマルチメディア時代のカギとなるといわれるCD-ROMが、SOA（セガ オブ アメリカ）のメガCDに続きNOA（ニンテンドー オブ アメリカ）からも発表されたってことは、世界的にも衝撃的だったわけだね。

　が、しかし、任天堂CD-ROMアダプタのあまりの高性能さ、価格200ドル、発売日が来年1月という発表に懐疑的な意見も多い……。

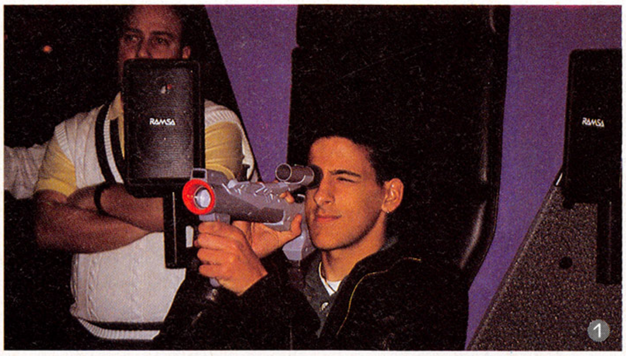
「'92年1月というのはセガに対する牽制では？　ソニーのプレイステーションとのコンパチ性の問題もクリアーになってないでしょう。まあ発売時期が本当に明らかになった時点で、ウチはソフト開発を始めます」（T&Eソフト　横山氏）

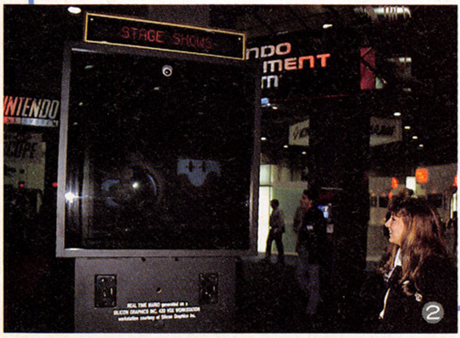
「当面16ビット（CD-ROMではない）に全力投球ですから……。セガさんのにしろ任天堂さんのにしろ、CD-ROMの市場の土台がしっかりしてから、ソフトの開発にかかろうかと」（光栄　船木氏）

「セガの急速な伸びが任天堂を追いつめて、200ドルという低価格が実現したのでは？　1月発売が本当なら、（専用ゲームの）開発を急がないとね」（B.P.S.　ツムラ氏）

　と、CES会場では任天堂CD-ROMアダプタの話題でもちきりだったのだ。さて、本当にこの任天堂CD-ROMアダプタやメガCDは、マルチメディア時代のカギになっていくのか？　もしくはニュータイプゲーム出現のとっかかりとなりうるのだろうか？

❶本当は、今回のCESで任天堂はCD-ROMアダプタよりもスーパースコープ6を売りこみたかったのに、話題はどうしてもCD-ROMのほうへ……。
❷バーチャルリアリティーマリオのデモが、会場で行なわれている。イタリアなまりの英語を話すというコリようなのだ。もちろん大爆笑ね。
❸ほかの家電関係者も、つい寄ってしまうほどゲーム業者のブースまわりはハデ。だってゲームの音はうるさいし、観客の歓声はハデだし！









あくまでも牽制しあうNOAとSOA

CD-ROM対決必至といわれているが!?

SOAはアメリカで『ソニック』を発売して以来、大躍進中といわれているけれど、当のSOAのトップ陣はその現象をどう分析しているのだろうか。

「『ソニック』で勢いをつけたところで、メガCDを投入して一気にNOAの牙城を突き崩したいところなんでしょう」(事情通)

そのSOAのNOA牙城崩しの決め手をSOAの副社長に語ってもらった。かなり興味深いコメントを得ることができたぞ。

「『ソニック』効果で、ジェネシスは1年間で160万台売れたんです。290万台普及していますから、スーパーNESとタイにしたいですね」(SOA 副社長 ニールセン氏)

では、メガCDにおける戦略展開はどうなっているんだろうね。

「メガCDは、6月発売が決定しているのですが、現在多くのソフトハウス(29社)がサードパーティーに、と名乗りをあげています。SOA社内でもメガCDの目玉ソフト(日本未発表のもの)をいくつか開発中ですよ。なにしろメガCDのためにマルチメディアソフト専門部隊を作ったりしましたから」(同)

ホー、SOA自らマルチメディアソフト作りの専門部隊を作った!? メガCDへの力の入れ方はスゴイ!

一方、スーパーNESが不調だと言われながらも、CD-ROMアダプタが世界中から注目を浴びているNOAは……。

「確かにセガが売れているというデータはありますが、あれは一部の店舗でのデータでしょう。あまり気にしてはいません。確かに、ウチの予想以上に8ビット(NESのこと)が好調だったためにスーパーNESと8ビットのシェアの食い合いにはなりましたが。CD-ROMに関しても、ウチはあまりマルチメディアなどと騒がずに、あくまでもゲームマシンというカテゴリーに位置させていますので」(NOA副社長 メイン氏)

CD-ROMについての発言が出たところで、そのへんについてもうちょっと突っ込んでみよう。

「本当は今年の12月発売を狙っていたのですが、生産がどうしても間に合いそうにないので1月発売とさせていただきました。まあ、CD-ROMは必ず次世代のメディアになることがみなさんわかっているわけでして、すでに100社以上からサードパーティーになりたいとの申し込みがきています」(同)

別にファミ通としては煽るわけじゃないんだけど、以上2社のコメントを比べると、ものすごくお互いを意識していることがわかる。

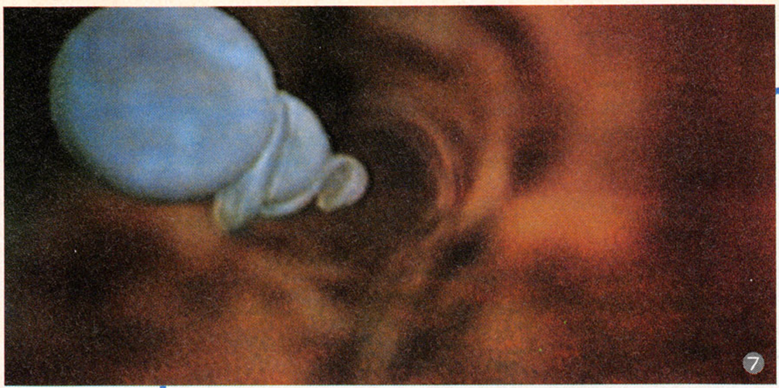
さて、この2社を囲むサードパーティーたちは、いま……!?

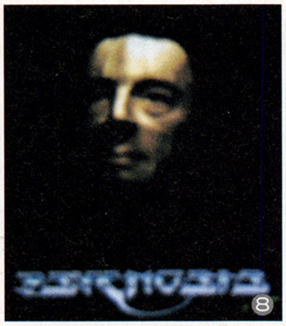


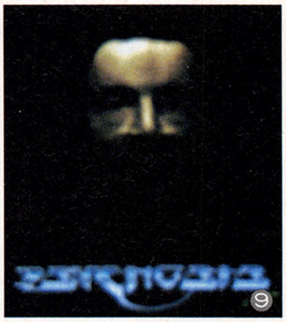


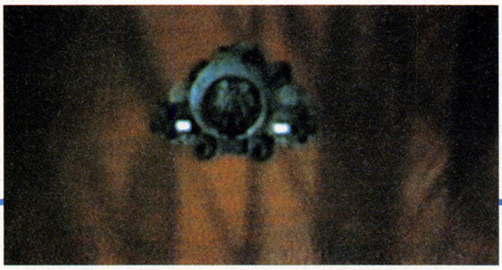


❹NOAの副社長さまである。彼のバックにあるポスターは某経済誌に出されている広告のコピー。うーん、大人のおもちゃゲームボーイ。
❺多くのパソコンソフトハウスが、メガドライブ(ジェネシス)陣営に加わった。CPUの68000が開発者たちのお好みだからという説もあるけど。
❻セガの副社長、ニールセン氏。けっこう割腹のよい人物である。彼のオススメゲームは『キッドカメレオン』。日本での発売も決定している。









❼フラクタルエンジンを使ったデモ。グチュグチュ、ヌルヌルの人体の中をメカっぽい乗物が進む。『ミクロの決死圏』のノリだね。
❽某大作映画のビジュアルを載せられなくて本当に残念。このＣＧで描かれたデスマスクは人間そっくりのモーションを見せてくれる。
❾もちろん、フラクタルエンジンである。シグノシスのフラクタルエンジンは、こういう金属っぽいＣＧは大得意なんだよね。

CD-ROMで何ができるのだろうか

今のCD-ROMマシンとて万能ではない!?

「昨日今日入ってきたメーカーが、CD-ROMで面白いゲームを作ろうってのは無理な話でしょうね。それなりのノウハウがないと……」（シグノス　ヘザリントン氏）

と、シグノシスのトップは語ってくれた。シグノシスというと、『レミングス』で一躍脚光を浴びた会社だぞ。アミガなどパソコン界ではフラクタルエンジンというポリゴンの先をいくＣＧ手法を開発したことでも、知られているソフトハウスでもある。

フラクタルエンジンによるリアルなＣＧは膨大なグラフィックデータを必要とするため、CD-ROMなくしては実現不可能だったのだ。家庭用ゲーム機にCD-ROMが出そろったいま、長年CD-ROMを研究してきた我社の出番だとヘザリントン氏は語る。

「現在1.5メガで70秒の映画なみの動画（CG）が実現可能らしいです。私はシグノシスで、『スターウォーズ』や『ターミネーター』のキャラクターがリアルに動く3DCGを見ましたから。それもスーパーファミコン上で」（事情通）

シグノシスは、メガＣＤやスーパーファミコンのCD-ROMアダプタへの進出にとっても意欲的。事情通の見たソフトがボクらの前に姿を現わす日はかなり近そうだ。

シグノシスのように家庭用ゲーム機のCD-ROM機の登場をもろ手をあげて喜ぶソフトハウスも確かに多い。が、その性能を疑問視する声があることも確かなのだ。

「私たちもいろいろな家庭用ゲームマシンに、手を出したいと考えています。メガＣＤしかり、スーパーファミコンCD-ROMアダプタしかり。両方にソフトを投入していきたいですね。でも、これらのマシン、確かにマシンの性能はすばらしいと思いますが、パソコンと比べて徹底的に劣っているところがあるんです」（FTL　広報）

FTLといえば、あの『ダンジョンマスター』の開発元。パソコンと比べて劣っていると言われても!?

「データのセーブ可能な容量ですよ。こんどウチが作っている『ダンジョンマスター』に続くゲームも、各マシンともゲームデータをセーブできる容量が少なくてどうしようもないんですよ」（同）

げげっ、これから現われるであろう名作が、もうすでに家庭用ゲームマシンで遊べないかもしれないとわかってしまうなんてかなりショック!!　NOAもSOAもこの発言を真剣に受け止めるべきではないのかなあ……？



⬅『ダンジョンマスター』の生みの親のおふたり。『カオスの逆襲』のつぎのゲームシステムには、新開発のものを採用したとか。



マルチメディアのためのCD-ROM

それともCD-ROMのためのマルチメディア

家庭用ゲームマシン用のCD-OMをゲームだけに使うなんてとんでもない。やはりマルチメディアを忘れてはいけないと語るのは、アイコムのゴーシャー氏だ。アイコムというと、『シャーロックホームズの探偵講座』を作った会社だ。あのゲームの、画像圧縮技術によるスムーズな動画にビックリしたって人も多いんじゃないかな。

「マルチメディアというのは、サウンド、アニメーション、自然画、インタラクティブ性（マンマシンインターフェース）、そしてゲーム性（娯楽面）の融合なんですよ。ゲームの上の次元にあるものです。アイコムとしては、それらをふまえたマルチメディア（ゲーム）作りを今後やっていきたいと思う」（アイコム　ゴーシャー氏）

各社ともマルチメディアのあり方を模索している状態だというのに、アイコムはすでにマルチメディアの定義をしているわけね。

「これは作り手の問題なんですけど、マルチメディアもしくはこれからのゲームで重要な部分を占めるであろう、ビジュアル部分を本当に大切にするべきでしょうね。『シャーロックホームズ』の動画を作っていて感じたものは、もっと強力なツールの必要性です。つまりさまざまなファクターを融合させる必要があるマルチメディアソフトを簡単に作るシステムが必要だと思うのです」（同）

実際、アイコムでは強力なツールを各種用意してほかのソフトハウスに売り込むことを考慮中とか。今後、アイコムから出た『シャーロックホームズ』のようなエポックメーキングなマルチメディアソフトが、各社から出る可能性が増えたというわけだな。

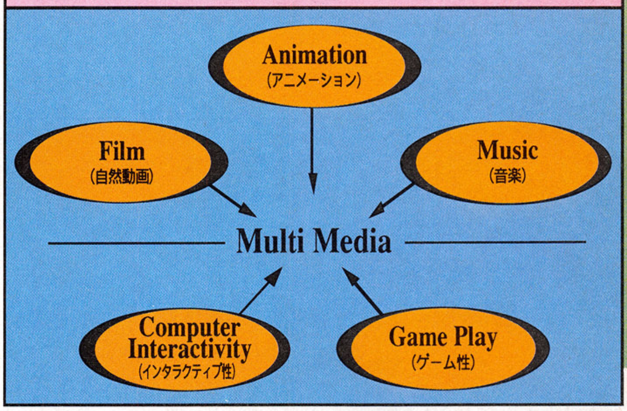
「アイコムでは'94年までに、CD-ROMがパソコンや家庭用ゲームマシンの主流になると考えています。16ビットのカートリッジゲームも少しは残るでしょうが」（同）

なるほど、先見の明（？）のあるアイコムだけにズッシリくる言葉だが、さらに未来を見る人々もアメリカにはいるのだ。家庭用のバーチャルリアリティーシステムなんてのを研究している人々が、すでに存在しているんだよね。これにはちょっとビックリなカンジ!!

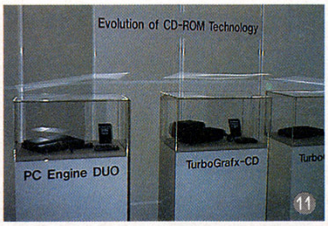
MULTIMEDIAとは？

アイコムが定義するマルチメディアを図式化すると、下のようになる。このインタラクティブ性の頭文字Ｉってやつが、CD-IのＩだってことは知っていたかな。意外と知らない人が多い。

アイコムの考えるマルチメディア





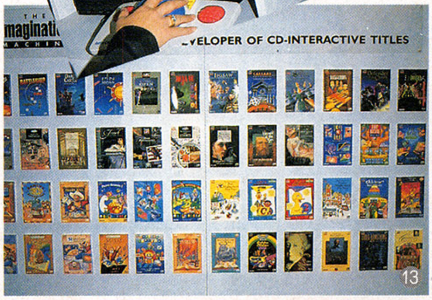


⑩アイコムが得意なマルチメディアという分野。その答えが『シャーロックホームズ２』だというのだが、はたして。
⑪NECとハドソンは新会社を設立とのことなんだけど、どうしてもNOAとSOAの影に隠れちゃうんだよね。うー。

CD-Iの立場

昨年12月、アメリカにおいてフィリップスがついにCD-Iプレーヤーを発売。現在40タイトルほどあるCD-Iソフトのラインアップには、マルチメディアを謳い文句にしたソフトが大量にある。後学のために、一度は目を通しておきたい。





⑫CD-Iのコントローラー（新発売）は、けっこうカワユイかんじ。いわゆるトラックボールというやつなんですね。
⑬ソフトはかなり出そろってきた。ただCD-Iにゲームを期待するのはやはり無理かもしれないとの声も多い。





⓮フライングマウスといって、テーブル上でコロコロ転がさなくてもアイコンを空中で操作できてしまうすぐれもの。
⓯上のフライングマウスと、この男性の顔に張り付いたスイッチでバーチャルリアリティーマリオは制御されているわけ。

家庭にバーチャルリアリティーは入るのか!?

マルチメディアの先にあるもの

マルチメディアのインタラクティブ性をもっとつきつめると、なにになるか……。答えはバーチャルリアリティーだ、と答えてくれたのは、シムグラフィックスのスティーブ・グレン氏だ。シムグラフィックスというと、ファミ通のエクスプレスでも何度もとりあげているバーチャルリアリティーマリオ（左の写真参照）を開発した会社だよ。顔面につけた9つのスイッチで、CGマリオの情表を変化させるというこのシステムなのだ。

「NOAにアプローチしたのは、シムグラフィックスのほうからだよ。あのバーチャルマリオと同じシステムで、ある女の子の表情を動かすというプレゼンテーションをNOAで行なったんだ。もちろん、即契約ってことになったね」（シムグラフィックス　グレン氏）

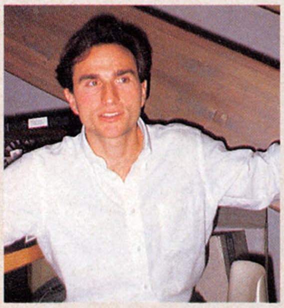
３Ｄマリオグラフィックを作るとき一番苦労したのは、マリオを実際に３Ｄで見た人間がひとりもいなかったことだとか。また、マリオの作者である宮本氏が、この３Ｄマリオを気に入ってくれるのかどうか、最高にドキドキしたという笑い話も……。

「ミスター宮本が、何度もCESのバーチャルリアリティーマリオの操作現場に来てくれたのは本当にうれしかったよ」（同）

現在グレン氏は、バーチャルリアリティーマリオを応用し、家庭用ゲームマシン用のバーチャルリアリティーシステムを作れないものかと研究中とのことだ。もちろん、スポンサーはNOA（そして電通プロックス）。実現の可能性はかなり高いらしいぞ。

「ボクのいうバーチャルリアリティーは３Ｄグラフィックがリアルタイムに操作できることが基本。膨大なデータ量を考えると、家庭用バーチャルリアリティーの実現はCD-ROMなしではムリだね」（同）

テレビゲームの終点は、CD-ROMによって完成するバーチャルリアリティーなのか？　それともまったく別のものなのか今後の動きが楽しみだよね。



もともとボクはアップルで、ハイパーカードのマーケティングマネージャーをやっていたんだ。アップルを退社して、クリアビューという会社を創設したんだけど、その会社もアップルに売却しちゃって。そのお金で、シムグラフィックスを作ったんだ。



あの３Ｄマリオはね、38個のポリゴン（多角体）で構成されているんだよ。かなり複雑な動きができるだろう？　あれの安価なシステムを作れたら、最高だね。ボクとしては。



ボクらはバーチャルリアリティーってのを、リアルタイムな３Ｄ映像で構築した疑似空間の中に人間がいる状態……というぐあいに定義している。本当のように見せるエッセンスが必要なんだよ。

突然プレゼントのお知らせです

スペクトラムホロバイトのTシャツを２枚、シグノシスの同じくTシャツを２枚。ＦＴＬからは『ダンジョンマスター』の音楽ＣＤを１枚。セガ、テンゲン、インフォジェネシス、アスキー各社からバッジやキーホルダーを合計９名さまに。応募者多数の場合は抽選だよ。発表は発送を持ってかえさせてチョ。



応募先………**アメリカ情報コーナー**まで



日本発売未定のソフトたち

現在のゲームにも目を向けよう

マルチメディアやもっと先のバーチャルリアリティーに心ときめかすのもいいけれど、ここいらでしっかり足元を見据えることも大切。そこで現在アメリカで発表されていて、日本発売未定のカートリッジゲームソフトを数本あげてみたのだ。

NOAもSOAも16ビットをメインにするようになってからというもの、サードパーティーがドッと増えているのだ。あの宮本氏は、「性能上の理由で8ビットのときに実現できなかったことが、16ビットマシンでは実現可能になった。パソコンソフト業界のソフトハウスが、16ビットならウチのやりたかったことができると判断してどっと参入してきたのでは」

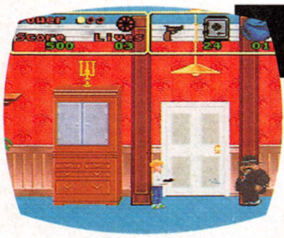
というふうに分析している。実際、ファミ通としてもぜひチェックしときたいソフトがいっぱいなんだよね。さて、この中にはキミの気に入りそうなソフトはある？



ウイングス2
WINGS2 ACES HIGH

スーパーNES　ナムコ

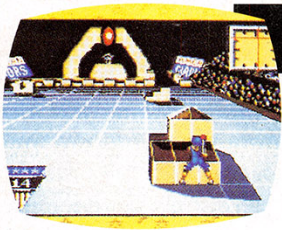
ひと昔まえのフランスを舞台に繰り広げられるドッグファイトシミュレーションゲームだ。リアルな飛行シーンと空中戦で本物の迫力が味わえるぞ。



ホームアローン
HOME ALONe

スーパーNES　T・HQ, INC.

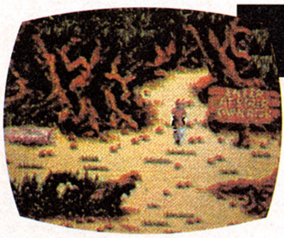
映画が大好評だった、『ホームアローン』がアクションゲームになって登場だ。ひとり家に残されたケビンを操作して、強盗たちから財産を守るのが目的なのだ。



アメリカングラディエーターズ
AMERICAN GLADIATORS

スーパーNES　GAMETEK

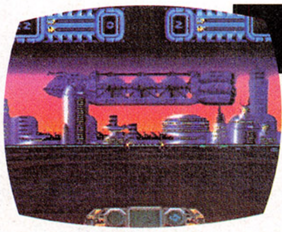
アメリカのTV番組を元にしたアクションゲーム。1対1でいろいろな種目を戦っていく。取り込み画像のキャラクターがスムースに動き回るってのがウレシイ。



キングスクエストV
KING'S QUEST V

NES　コナミ

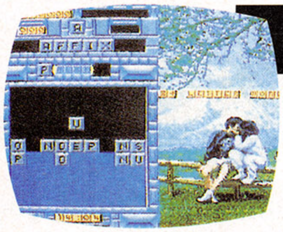
海外で大ヒットしている3Dアニメーションアドベンチャー。画面上の物をクリックして調べると、キャラクターがちゃんとそこまでいって調べる動作をするぞ。



スペースフットボール
SPACE FOOTBALL one on one

スーパーNES　TRIFFIX

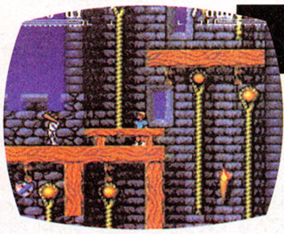
『スペースフットボール』は乗物に乗って、1対1（ワンオンワン）で戦うフットボールゲームだ。さまざまな惑星が舞台となるので、なかなか飽きがこなくてマル。



ワードトリス
WORD TRIS

スーパーNES　Spectrum HoloByte

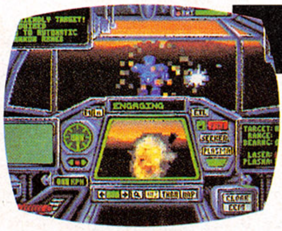
『ワードトリス』はテトリス型のアクションパズルゲームだ。上から降ってくるアルファベットのブロックをたて横に組み合わせて単語を作っていく。



ドリームテレビ
DREAM TV

スーパーNES　TRIFFIX

ふたり同時プレーが可能なアクションゲーム。画面が上下に分割されてふたりが別々に行動できる。ファンタジーの世界を歩き回る感覚はグッドだね。



ウルトラボッツ
ULTRABOTS

スーパーNES　データイースト

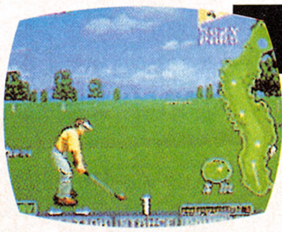
エイリアンとの戦闘をリアルに再現したSFシミュレーションゲーム。計器などをよく見ながら行動しないとすぐにやられてしまうぞ。緊張感のあるゲームだ。



F22インターセプター
F22 INTERCEPTOR

ジェネシス　ELECTRONIC ARTS

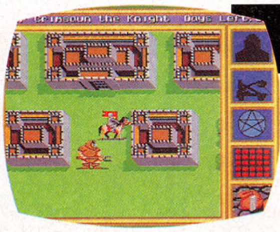
戦闘機を操作してターゲットを撃ち落とすフライトシミュレーター。作戦に合わせた武器を装備したりするので、戦略的な要素もかなり含んだゲームだ。



ザ・アイレムスキンズゲーム
THE IREM SKINS GAME

スーパーNES　アイレム

グラフィックが抜群に美しいゴルフゲーム。コンピュータープレーヤーにもそれぞれ性格づけがされており、ひとりでプレーしても楽しめること間違いなしだ。



キングスバウンティー
KING'S BONUTY

ジェネシス　ELECTRONIC ARTS

中世が舞台のファンタジーシミュレーションゲーム。4人の主人公のなかからひとりを選び、国を制覇するのが目的。プレーするたびにマップがかわるぞ。

脱がされてシモ子

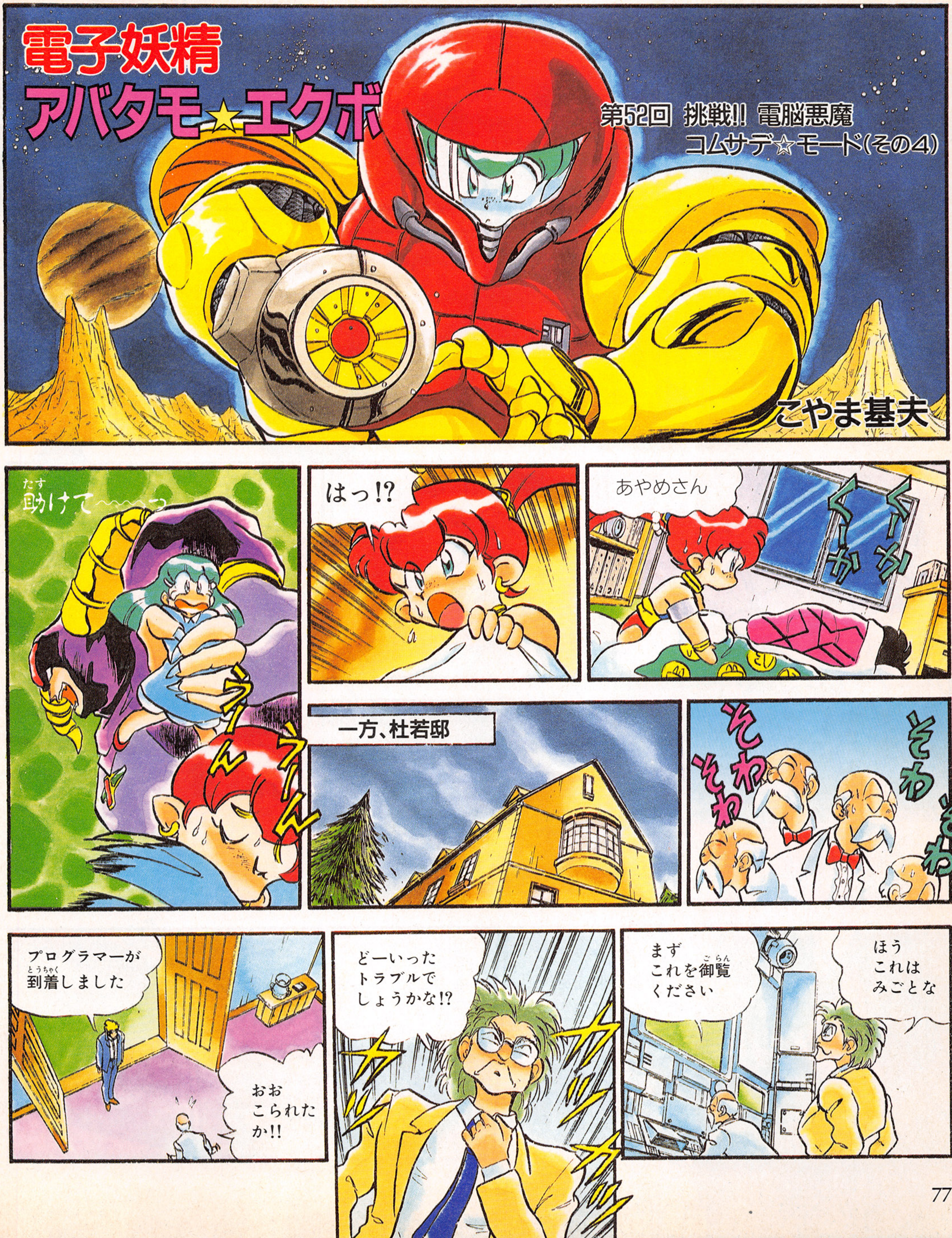
連載第10回
パンツ買うのも大変なのよの巻

イラスト：藤沢まりの　文：桃栗たき子

感じちゃったまりの嬢!?

まりの嬢が、「スーパーファミコンほしいよー」と、ワガママを言うので、若者でにぎわう渋谷へとショッピングへ行ってまいりました。やたらめったら人が多いと思ったら、バーゲンの時期だったのね。
「やだあ、桃ちゃんってばババくさーい。バーゲンだなんて言わないでよ。セールって言ってよね」
まりの嬢はそう言って身をくねらせた。そうか、最近はバーゲンじゃなくてセールって言うのね。
「ちょっと見ていこうか」
「うんうん、ちょっとだけね」
とかなんとか言ってデパートに入ったものの、あっという間にたくさんお金を使いすぎちゃって、スーパーファミコン買うどころじゃなくなっちゃった。でもまりの嬢ったら、ぜんぜん懲りてないの。
「ねえねえ、パンツも半額だよ」
と、私をグイグイ引っ張って、下着売り場へ連れて行くんだから。
お店へ入ると、狭い店内にはたくさんの女の人がごった返してる。中央に大きなワゴンが2台あって、その上にはパンティーがもう生ゴミの山みたいな感じで、どっさり積まれてんの。それが全部半額ときた日にゃあ、もう一心不乱、髪振り乱して戦闘するっきゃないの。
気にいったパンツを5枚もつかんでホッとした私は、ふと、隣で奮闘しているおばさんを見てみた。するとどうでしょう。イノシシとゴリラを足して、半魚人で割ったようなおばさんが、脇の部分にパンツとかスリップとかガードルとかを抱え込み、さらにフリルひらひらの純白パンツを広げて見てるじゃあないですか。それならまだしも、つぎに手を出したのは真っ赤なレースのパンツ。ああ、いったいそんなのどこではくんだよー。
私がおばさんに驚いていると、まりの嬢が、ブラジャーを試着してみると言い出した。まりの嬢のオッパイは、アンダーバスト65センチのDカップ。Dカップですぜ、お兄さん。ブラジャーというのは、メーカーによって微妙にサイズが違うのね。だから試着しないとサイズが合わなかったりする失敗があってゲンナリンなのん。
「すいませーん。このブラ試着したいんですけどー」
まりの嬢は、ピンク色のかわいいブラを片手に試着室に入っていった。私が試着室の前で店員さんとまりの嬢を待っていると、いきなり店員さんが、
「サイズはいかがですかあ？　ちょっと開けますよー」
と言ったかと思うと、ジャッと試着室のカーテンを開け、まだ背中のホックを止めるのに悪戦苦闘しているまりの嬢の腕をグイッとつかんだ。驚くことにその店員は、
「このお肉もなかに入れてね」
と言ったかと思うと、まりの嬢の脇のあたりの肉を、(太ってるんじゃなくて、ここの肉はだれでもあるのだ) ブラのなかに押し込んだ。
「ほおらね。こうするとカタチもキレイにおさまるでしょ」
30代後半と思われる店員は得意げにひとりでうんうんと頷いてる。
「でもぉー、ちょっときついみたいなんですけどぉー」
店員の勢いにタジタジになったまりの嬢が遠慮がちにそう言うと、
「そうねえ、じゃ、こっちのにしてごらんなさいよ。これならきっとピッタリでしょ」
と、さらに新しいブラジャーを持ってきた。そしてまた、まりの嬢のオッパイに手を突っ込んでグイグイ。けっきょくまりの嬢は、そのブラを買わずにはいられなくなっちゃったわけなのよ。
「店員に手を突っ込まれたとき、思わず感じちゃわなかった？」
まりの嬢に冗談まじりに聞くと、
「うん、ちょっと感じた。だって指が先っちょんとこ触ったもん」
なーんて言うじゃあありませんか!!　まったくこの姉ちゃんも奥が深い女ですなあ。





■あやめ救出作戦が始まったが……!?



助けてよーっ
CONTINUE
ごらんのとおりの状況で…
ごらんになったがよくわからん……
お嬢様が悪魔の手によって
あっちの世界…
あっちの世界につれさられたのです
そーゆー話はヨソでしろ
お金はあるんですが…
じゃそーゆーことで
これが問題の呪われしソフトか
うむ!!
天才がなんとかしよう!!
データを探索する
クレイ級コンピューターを直列処理させせよっ
ははっ
ようするにバグを消しゃいいんだろ
じじいのたわごとにつき合ってられっか
カチャカチャカチャカチャ
オロカ者ー!!
わがプログラムは2千年の時を過て生きぬいてきた
きさまらごとき人間の浅知恵で解呪できるものかーっ
娘を返す条件はただひとつ
エクボ!! エクボをわが世界へ
ピッ
HELP!!



■いよいよCD-ROMワールドへ!!

こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

SQUARE BRAND

■発売：NTT出版
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL.03-5484-4060



ロマンシング サ・ガ

徹底攻略編

好評発売中！

壮大なストーリー！数々のイベント！
かつてない冒険が始まった。
全ての旅人を導く確かな道標（みちしるべ）、「徹底攻略編」登場！

B6判並製／定価：750円（税込）　責任編集：スクウェア

以下続刊！

3月下旬発売予定！ **基礎知識編**

4月発売予定！ **完全解析編**

これで、

スーパーファミコン用カセット
好評発売中！
ソフト発売元/㈱スクウェア

Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

イラストレーション／小林智美
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

©1991 スクウェア

——時空の覇者 Sa・Ga 3［完結編］——

基礎データ編

「Sa・Ga」シリーズ最後の冒険をバックアップする、たのもしいアイテムが登場。
ゲームクリアに欠かせない基本データの数々を満載した「基礎データ編」。その充実度は「Sa・Ga2」ですでに実証ずみ！

B6判並製／定価：700円（税込）　責任編集：スクウェア

好評発売中！

完全クリア編

「Sa・Ga 3」クリアのための究極のアイテム、ついに完成！
現在、過去、未来と、ストーリーの流れに沿って、その世界を完全解説。好評システム「喰い合わせ」もバッチリ紹介！ 全ての冒険者を"時空の覇者"へ！

B6判並製／定価：800円（税込）　責任編集：スクウェア

好評発売中！



、完璧。

ゲームボーイ用カートリッジ
好評発売中！
ソフト発売元／㈱スクウェア

サ・ガ
Sa・Ga 3［完結編］
時空（じくう）の覇者（はしゃ）

イラストレーション／藤岡勝利

スクウェアブランド インフォメーション・サービス
攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！
TOKYO：03（3459）9999／OSAKA：06（371）9999


スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
EXHAUST HEAT
エキゾースト・ヒート
立体感奥行きを感じる
3D方式を採用
スーパー・ファミコンの機能をフルに生かした3D画面、回転、拡大、縮小スクロールによってトップビュー画面では出せないスピード感と操作性を両立。16ヵ国、各サーキット独自の背景はワールドグランプリの気分を盛り上げてくれる。また天候によるドラマティックな風景の変化はより一層豊かなイマジネーションを与えてくれる。
FLAMINGO
SETA RACING TEAM
SETA
エンジン、タイヤ、ウイングから
ディフューザーまで
10項目のセッティングが可能
PERFOMANCE DATA
EXIT



HUMAN
CREATIVE
SCHOOL
この中に、いるよ。
どんなに素晴らしいアーティストも、子供の頃は、落書きの天才だったりするね。教科書やノートのすみにあるイタズラ書きの中に、実はたくさんの可能性が秘められているのです。ヒューマンクリエイティブスクールは、そんな若い夢と才能を応援します。21世紀のエンターテイメント、コンピュータゲームの新時代はキミから始まるかもしれない。
■募集定員
☆コンピュータ・ゲーム過程（2年制）………………… 200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。
☆ニューメディア・プロデュース&CG過程（1年制）… 100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス。
■学校説明会
3月31日まで願書受付中
TEL 0422-22-1171（代表）
ヒューマン・クリエイティブ・スクール
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺1-35-14
Computer Game Course
【コンピュータ・ゲーム過程】
'92
生徒募集中

絶対

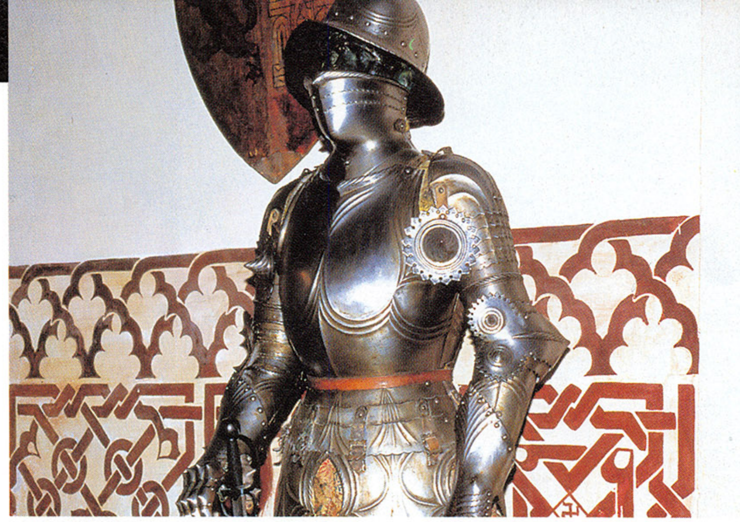
ファイアーエムブレム 外伝

完ペキなエンディングを目指して

仲間たちとともに数々の苦難を乗り越え、勝利をつかんだ戦いから2年、そしていま始まる、もうひとつの『ファイアーエムブレム』の旅が……。

FC ファミコン	シミュレーションRPG			バックアップカートリッジ
	任天堂	3月14日発売	6800円[込]	3メガ





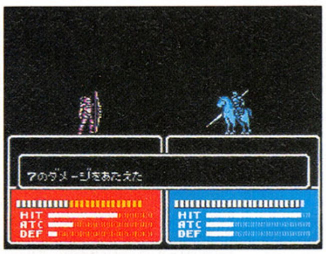
第1部基礎篇

『ファイアーエムブレム』は、自分のユニットを育てながら、いくつもの戦闘マップを攻略するゲームだった。戦略シミュレーションゲームとRPGの要素を融合したそのシステムは、当時熱狂的に受けいれられたものだ。その傑作ゲームが帰ってきた。舞台をアリティアからバレンシアに移し、主人公は変わったが、『FE』魂は健在だ。大いにのめり込んでくれ。

ふたりの主人公を並行して操作する

前作をプレーした人も、そうじゃない人も、『外伝』の基本システムを知らなきゃゲームは始められない。ここでは前作との比較も交えながら、『外伝』をプレーするにあたっての基礎知識と、鉄則を伝授していこう。

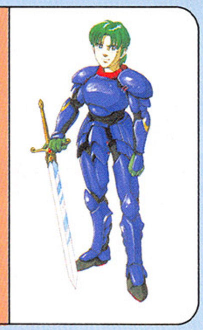
まず注目してもらいたいのが、今回の主人公。ふたりいるのだ。とはいえ、このふたりを同時に操作するわけではない。序盤は、第1章がアルム、第2章がセリカのシナリオになっていて、それぞれの戦闘を行なうのだ。とくに第2章の終わりまでは、ふたりは会うこともない。ま、戦闘に勝ち抜くためには、両キャラクターはもとより、仲間ユニットもしっかり成長させなくてはいけないんだけどね。



⬆ゲーム前半は、アルムのほうがコマがそろっているぞ。サクサク進むだろう。セリカは、ダッハのとりでまでは苦労するかもしれないけど、我慢して戦おう。

前半のストーリー進行

第1章 アルム



第2章 セリカ



ソフィア城

第3章

リゲル → ← ミラ

やはり出会いがプレーヤーを勇気づける

前作は、大きなシナリオの流れは各戦闘マップの始めに紹介されるだけ。戦闘マップ以外は存在しなかったよね。『外伝』の大きな変更点は、各戦闘マップをつなぐ道と、それを表示する全体マップ画面ができたことだ。多くの道は、戦闘マップ間以外にも、戦闘のないフィールド画面へと続くものもある。ひとつの戦闘が終わると、すぐつぎのマップに進むだけではなくなったというわけだ。

そして今回仲間が合流するのは、イベント画面のときのみ。戦闘中に話しかけて仲間にするということはなくなったから注意してね。

前作との異同をチェック！

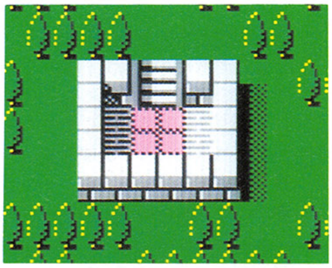
	ファイアーエムブレム	ファイアーエムブレム外伝
ストーリー展開	ひとつの戦闘が終わると、強制的に次の戦闘へ。ストーリーはすべて戦闘画面上で進行する。とくに話を聞かなくてもゲームはできる。	戦闘画面をつなぐ全体マップと、所々で挿入されるイベント画面が絡み合いながら進行する。クリアーした場所は自由に往来できる。
仲間ユニット	戦闘開始時、マップ上に青く表示されているユニットはすべて操作できる。敵によっては戦闘中に話しかけて寝返らせることもできる。	仲間はすべてイベント画面のときに加わる。出会いが戦闘マップ画面の場合もあるが、このときプレーヤーは操作することはできない。
クラスチェンジ	数種類のユニットで可能。ただしクラスチェンジするためには特殊なアイテムが必要。1度しかチェンジしない。レベルに上限あり。	初期ユニットはすべてクラスチェンジする。なかには2度以上チェンジするユニットも。チェンジするにはミラのしもべのところで。
戦闘ターン制限	ひとつの戦闘マップにターンの制限はない。エンディング時に各戦闘マップでかかったターン数が表示される。	戦闘マップによってはターン数に制限あり。制限があるところに限って敵は強い。だが、40ターンくらいあるので、通常は終えられる。
アイテム入手、保管法	お金が存在しているので、通常は戦闘マップ上にあるお店で購入する。特殊アイテムはマップ上の宝箱のなか。使用回数制限あり。	お金も店も存在しない。通常はイベント画面の宝箱のなか、ないし敵を倒して入手する。ひとり1品のみだが、使用回数に制限はない。

質から量に移行した戦闘画面を分析する

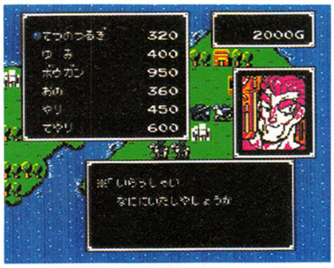
『外伝』が前作と大きく変わった点では、戦闘画面のマップもはずせない。今回はエンディングまでになんと50を超える戦闘が用意されているのだ。前作の倍以上。ただし数が多いとはいえ、マップの大半はじつにシンプルなもの。1マップ上の地形の種類が非常に少ないのだ。画面上にいくつもの地形が複雑に配置されていた前作に比べると、その違いは歴然。

また、『外伝』の各戦闘クリアー条件は、敵の城や椅子を奪うことではない。戦闘マップ上にいるすべての敵を倒すことなのだ。だから「Pナイトとパラディンで左側から回り込み、Aナイトと主人公で中央線突破」ってな戦略はあまり必要でなくなった。

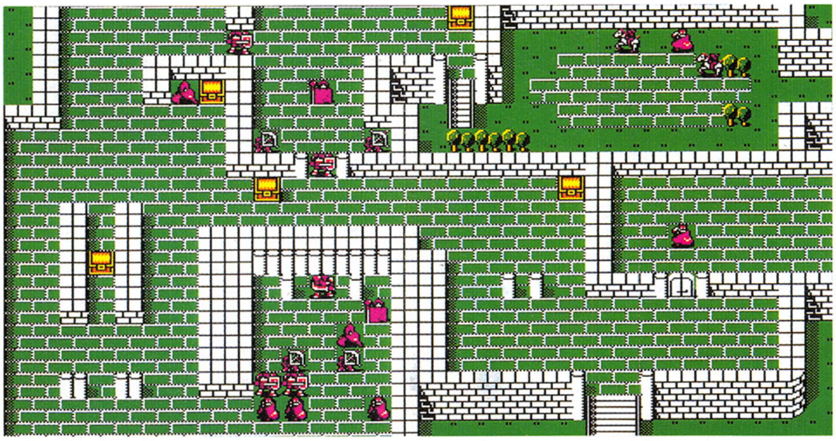
ただし、『外伝』の戦闘マップはシンプルな分、別の面でいろいろ頭を使わなくちゃいけない。例えばユニットを育てる方法。今回は闘技場がないのだ。城のボスを取り囲んで少しずつ攻撃するなんてこともできない。ここで、戦闘マップは道でつながれているという点が、大きく意味をもつのだ。全体マップで見えるほこらや墓、これらに入ると必ず敵が出現するのだ。ここでユニットを育てよう。

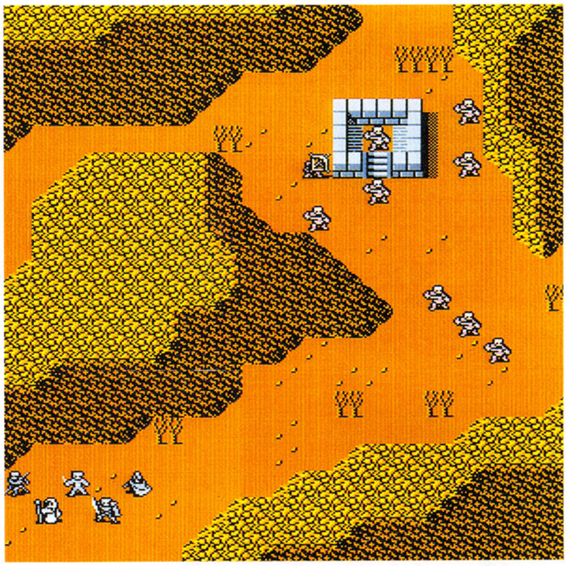


➡回復する床は、前回のとりでの代わりだ。防御効果もかなり高い。これが存在しない戦闘マップも。



➡店や家、城や玉座といったイベントポイント、数種類の地形がひとつの戦闘マップにあるのが前作。

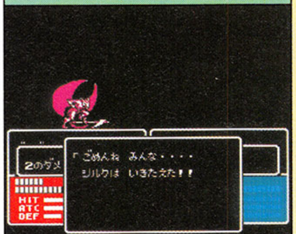




知って得する鉄則を頭にたたき込む

鉄則にもいろいろあるけれど、ズバリ『外伝』では、以下の3点を守るべし！　一、第2章いっぱいは、仲間ユニットを決してひとりも失ってはいけない。アルム、セリカともに、前半は仲間が非常に少ない。それに比べて敵は多い。ユニット1体1体の役割が非常に大きいのだ。一、戦闘画面に移動したら、味方の初期配置を確認してリセット。そのあとおもむろに〝ならびかえ〟をすること。戦闘画面に入れるユニット数に制限があるところもあるからね。一、仲間のユニットのパラメータはつねに把握しておく。とくに長所、短所。

ひとりも死なせない



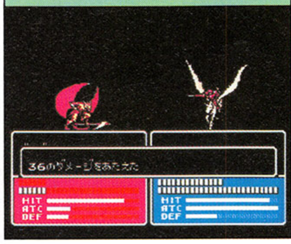
こんなところで言っちゃうのもなんだけど、この特集のテーマは、〝1ユニットも欠けることなくエンディングまでいく〟だ。序盤はもちろん、中、後半だって仲間を見殺しにしちゃだめだ。約束だぞ！

ユニットのならべかえ



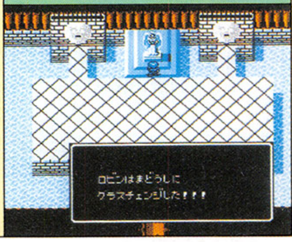
だから絶対どのユニットもやられないようにって考えて特集を組んでんだから、ならびかえ以外でリセットは押さない！　ちなみに以下のページの戦闘マップ上の配置は理想パターン。参考にね。

パラメータチェック

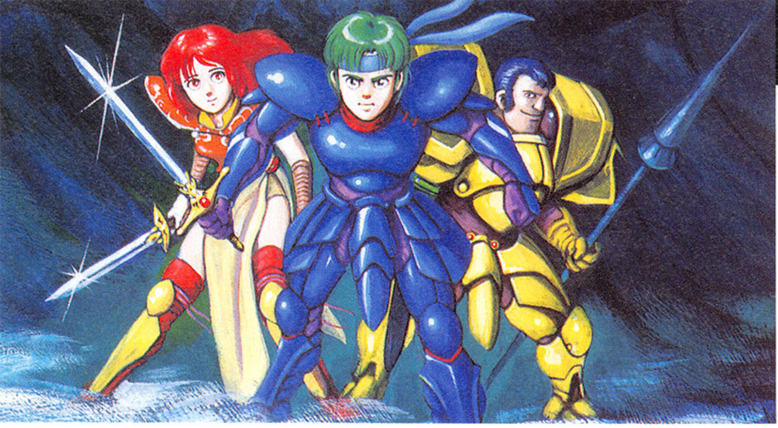


プレー序盤では使いものにならないユニットってきっとあると思うけど、見切りをつけるのはちょっと待って。なかには後半すごく強いユニットにクラスチェンジするものもいるからだ。Pナイトとか。

転職レベルを知れ



各ユニットのクラスチェンジレベルは、ぜひ知っておきたい。チェンジしたユニットは、どれも格段に強力になるからだ。各クラスの上限はレベル20だけど、そこまで上げなくてもゲームクリアーできる。



登場キャラクター一覧表

※表内の文字はそれぞれHP：最大HP、攻：攻撃力、技：技、早：す早さ、運：運の良さ、守：守備力、魔：魔法防御力を示す。ユニットお得度は、戦闘における信頼度。数字が大きいほど(最大100)、そのユニットには期待が持てる。がんばって育てよう。

アルム LV.1 戦士



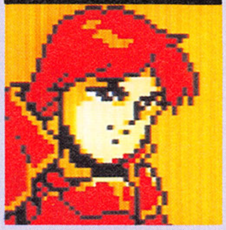
初期値	
HP	28
攻	10
技	7
早	6
運	7
守	6
魔	4

●勇者マイセンに育てられたというだけあって最初からかなり強い。即戦力として十分に通用する。HPと技の成長率が非常に高い。最初から最後まで、戦闘の中心になるキャラクター。冒険の途中で手に入る"王家の剣"は、アルムにしか装備できない強力なアイテムだ。

●仲間になる場所……………ラムの村

●ユニットお得度 ……………………100

ルカ LV.2 ソルジャー



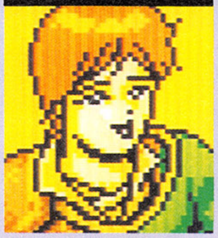
初期値	
HP	22
攻	10
技	4
早	4
運	2
守	6
魔	2

●アルムとコンビを組ませて戦えば楽な展開となるだろう。序盤に経験値をかせぎ、早いうちにアーマーにクラスチェンジさせておくのが得策。アーマーになると、守備力が大幅に高くなるので、直接攻撃のダメージは受けにくくなる。その反面、魔法には弱いので注意。

●仲間になる場所……………ラムの村

●ユニットお得度……………………85

クリフ LV.1 村人



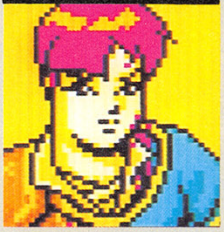
初期値	
HP	20
攻	7
技	1
早	2
運	10
守	3
魔	8

●初期段階では攻撃力、守備力ともにかなり低いので序盤はあまり頼りにならない。しかし、す早さ、技、HPそれに魔法防御力の成長率は抜群だ。我慢して使い続ければ、さきに進むにしたがって頼れる存在に成長していくはず。ナイトにクラスチェンジするのをすすめるぞ。

●仲間になる場所……………ラムの村

●ユニットお得度……………………65

ロビン LV.2 村人



初期値	
HP	22
攻	7
技	2
早	6
運	4
守	3
魔	4

●攻撃力は高くはないが、技の成長率はトップクラス。技が高くなれば、必殺の一撃が出やすくなり、攻撃の命中率も上がるのだ。しかし、攻撃力の成長率はかなり低い。クラスチェンジをするなら、攻撃力を要するキャラクターより、間接攻撃のアーチャーや魔道士に向いている。

●仲間になる場所……………ラムの村

●ユニットお得度……………………45

グレイ LV.5 村人



初期値	
HP	24
攻	9
技	4
早	4
運	2
守	4
魔	2

●ラムの村で仲間になる、3人の村人のなかでもっとも強いキャラクター。攻撃力やHPの成長率が高い。最初から頼りになり、しかも成長してから強力な武器を持たせると、無敵の強さを発揮する。攻撃力が高いので、傭兵へのクラスチェンジがオススメ。

●仲間になる場所……………ラムの村

●ユニットお得度……………………90

シルク LV.1 シスター



初期値	
HP	18
攻	8
技	3
早	4
運	4
守	1
魔	11

●回復系の魔法を持つ数少ないユニットのひとつ。初期段階から魔法防御力がかなり高い。レベルアップすれば攻撃力、技、運、す早さの上がる確率が高いぞ。しかも、より多くHPを回復させられるようにもなる。しかし、守備力が低いので、敵の攻撃には十分注意しよう。

●仲間になる場所…………盗賊のほこら

●ユニットのお得度……………………60

クレア LV.1 ペガサスナイト



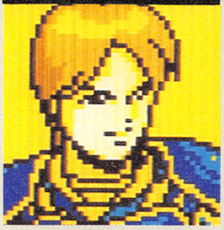
初期値	
HP	20
攻	8
技	4
早	7
運	11
守	4
魔	8

●す早さが高いため、連続攻撃がよく出る。しかし、攻撃力が低いので、2回の攻撃が命中したとしてもたいしたダメージを与えることはできない。敵にとどめを刺せるところで攻撃を仕掛け、経験値をかせごう。ファルコンナイトになれば、攻守ともに優れたキャラクターになるぞ。

●仲間になる場所……………南のとりで

●ユニットのお得度……………………55

クレーベ LV.6 ナイト



初期値	
HP	26
攻	16
技	7
早	6
運	6
守	7
魔	1

●魔法防御力が低いので、魔法攻撃を仕掛けてくる敵がいるときは注意。序盤では活躍することが多いのだが、さきに進むと足手まといになる恐れがある。ちょうど、前作のジェイガンのような存在といえよう。ちなみに、最初からはがねの槍を所有している。

●仲間になる場所………解放軍のアジト

●ユニットのお得度……………………50

フォルス LV.4 ソルジャー



初期値	
HP	28
攻	11
技	4
早	5
運	3
守	7
魔	5

●HPは高いが、攻撃力、守備力ともにいまいち。同じソルジャーでも、ルカに頼ることが多くなるだろう。早いうちにレベルアップさせて、アーマーにしてしまおう。攻撃力はたいしたことがなくても、守備力は高くなるので、仲間の盾がわりになれる。魔法攻撃には意外に強い。

●仲間になる場所………解放軍のアジト

●ユニットのお得度……………………45

パイソン LV.3 アーチャー



初期値	
HP	24
攻	10
技	3
早	4
運	2
守	5
魔	4

●間接攻撃ができるので、戦闘では一番最初に攻撃を仕掛けることになるだろう。攻撃力があまり高くないので、一撃でしとめるのはまず不可能。敵に少々のダメージを与える程度だ。技があまり高くないので、命中率も低い。はがねの弓を入手したら、即座に装備させよう。

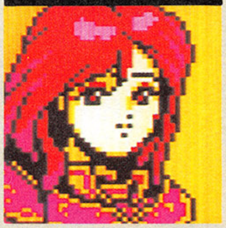
●仲間になる場所………解放軍のアジト

●ユニットのお得度……………………60



『ファイアーエムブレム外伝』のユニットは、それぞれが個性的なので愛着がわいてしまう。弱っちくてすぐにでも倒されてしまいそうなやつもいれば、いかなる攻撃にも耐え、バリバリ敵を倒してまくってしまうやつもいる。キミのユニットは、はたしてどんな活躍をしてくれるのだろうか。戦闘開始が待ち遠しいね。

セリカ LV.1 神官



初期値	
HP	20
攻	8
技	6
早	9
運	8
守	4
魔	7

●魔法と剣の両方の攻撃が可能なキャラクター。す早さがかなり高いので、初期段階でも連続攻撃がよく出る。攻撃力の成長率はあまり高くないので、大ダメージを与えることはできないだろう。しかし、技の成長率が高いので、レベルアップすれば必殺の一撃も出やすくなる。

●仲間になる場所……………………修道院

●ユニットのお得度 ……………………100

ジェニー LV.1 シスター



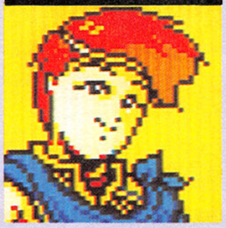
初期値	
HP	18
攻	7
技	2
早	5
運	7
守	1
魔	13

●魔法防御力はかなり高いので、魔法攻撃を受けてもさほどダメージを受けない反面、守備力は低い。そのため、通常の攻撃をできる限り受けさせないようにしたい。攻撃魔法リザイアも持っているが、序盤戦は回復系の魔法リカバーを使うことのほうが多くなるだろう。

●仲間になる場所……………………修道院

●ユニットのお得度……………………60

ボーイ LV.1 魔道士



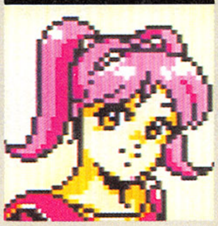
初期値	
HP	22
攻	8
技	2
早	4
運	9
守	4
魔	7

●初期段階ではファイアーの魔法しか使えない。す早さがかなり低いので、スタート地点の修道院にある、す早さの水を最低一度は飲ませよう。す早さを上げれば、連続攻撃ができるようになるので、戦闘を有利に進められる。ちなみに、魔道士は森のなかでも移動力は落ちない。

●仲間になる場所……………………修道院

●ユニットのお得度……………………50

メイ LV.1 魔道士



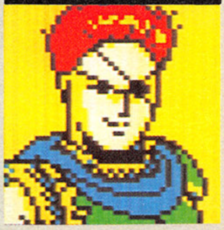
初期値	
HP	20
攻	9
技	1
早	7
運	5
守	2
魔	10

●初期段階でファイアーだけでなくサンダーも使うことができる。ほかのパラメーターとくらべると、攻撃力の成長率は高い。す早さの数値もそこそこ上がるので、序盤は重宝するだろう。ただし、レベル20まで育てないと、クラスチェンジできないのがタマに傷。

●仲間になる場所……………………修道院

●ユニットのお得度……………………75

セーバー LV.1 傭兵



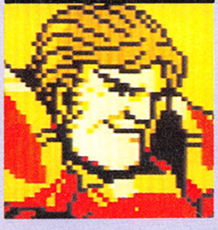
初期値	
HP	22
攻	9
技	9
早	10
運	6
守	4
魔	6

●す早さの数値が高いこともさることながら、攻撃力もある。初期段階でも連続攻撃で、敵に大ダメージを与えることができる。レベルアップすると、HPと守備力が上がりやすい傾向にある。序盤戦から最後まで、期待どおりの戦果をあげてくれることだろう。

●仲間になる場所…………ノーヴァの港

●ユニットのお得度……………………95

バルボ LV.1 アーマー



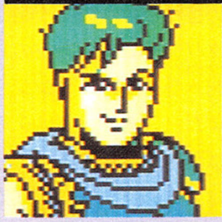
初期値	
HP	30
攻	14
技	5
早	2
運	1
守	12
魔	0

●初期段階から、HP、攻撃力、守備力の値がかなり高い。レベルアップすると、技と運、魔法防御以外はどのパラメーターも平均的に上がる傾向にある。しかし、魔法防御力が極端に低いため、魔法攻撃をしてくる敵が多いマップでは、戦闘に参加させないほうがいいだろう。

●仲間になる場所…………海賊のとりで

●ユニットのお得度……………………65

カムイ LV.3 傭兵



初期値	
HP	24
攻	10
技	5
早	8
運	2
守	6
魔	2

●攻撃力とす早さの値が高い。連続攻撃が出やすいので、敵に大ダメージを与えられる。だが、魔法防御力が低いので、魔法攻撃には十分注意しよう。守備力も高い数値ではないので、一度に複数の敵に攻撃されることのないように。ちなみに、傭兵は森でも移動力は落ちない。

●仲間になる場所…………海賊のとりで

●ユニットのお得度……………………65

レオ LV.4 アーチャー



初期値	
HP	23
攻	11
技	6
早	4
運	6
守	4
魔	1

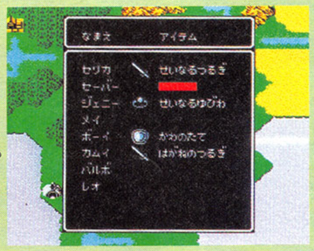
●運の数値がそこそこ高いので、命中率には期待できる。しかし、す早さがあまり高くないので連続攻撃しづらい。その分、攻撃力が高いので敵には十分なダメージを与えられるだろう。魔法攻撃とうまく組み合わせて、敵にビシバシ間接攻撃を決めてやろう。

●仲間になる場所…………海賊のとりで

●ユニットのお得度……………………65

武器を使って攻撃力アップ

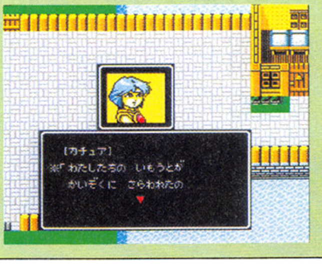
武器は、あらかじめすべてのユニットが装備していることになっている。特別な武器を持たせた場合は、その武器での攻撃となるぞ。武器は冒険の途中で手に入るからね。そのアイテムを装備できないユニットもあるので注意。



⬅武器を持たせておくだけで、装備していることになるのだ。

再び3姉妹登場

前作でも活躍したペガサスナイトの3姉妹、パオラ、カチュア、エストが、『外伝』にも登場するのだ。第3章の始めに、パオラとカチュアが仲間に。エストはどこかに捕らわれているのだが、はたして助け出すことはできるかな？



⬅最初はふたりだけしか仲間にならない。エストを捜し出せ！

第2部実践篇

このページからは、いよいよ各マップの攻略へと突入していく。3章前半までのマップを完全攻略しているので、参考にすべし！　みんなそろってエンディングを目指せ！

第1章アルムの旅立ち

ある日、解放軍の兵士ルカがラムの村を訪れる。ルカは村に住むマイセン伯爵に解放軍の指揮をとることを依頼するが、マイセンは拒否する。マイセンの代わりに解放軍に参加したアルムは、村の若者たちとともに長い戦いの旅に出る。これがゲームの導入部だ。

第1章はゲームの入門編的なパートで難易度も低い。この章で、ゲームの特徴を理解しておこう。

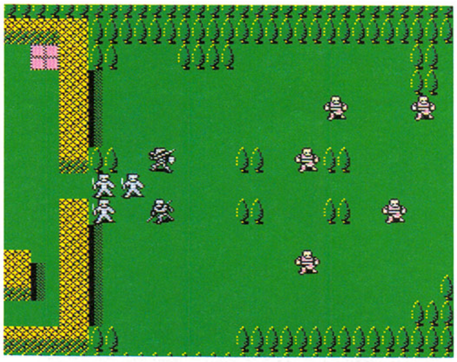
敵ユニットデータのみかた

ユニットのレベルと名称、個数
HP……ヒットポイントの最大値
攻……武器、または魔法の攻撃力
技……必殺の一撃の出やすさ
早……再攻撃、攻撃回避に影響
運……命中率、攻撃回避などに影響
守……敵の武器攻撃に対する防御力
魔……魔法攻撃に対する防御力
動……ユニットの最大移動力
特……そのユニットの特徴

❶ラムの村
❷ラムの林
❸盗賊の森
❹盗賊のほこら
❺ラムの谷
❻南のとりで
❼ソフィアの南1
❽ソフィアの南2
❾解放軍のアジト
❿ソフィアの門



1st BATTLE　ラムの林　誰でトドメをさすか？



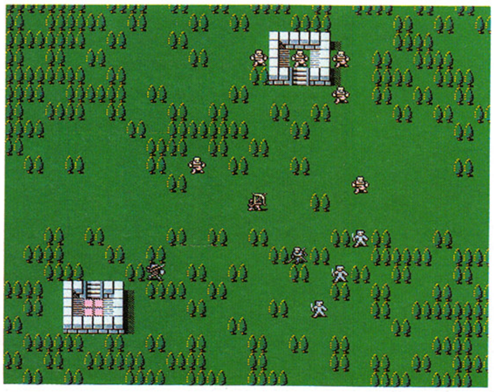
最初の戦場となるのがこのマップ。敵はレベル1の盗賊だけなので、楽に勝つことができるだろう。ただ、忘れないでほしいのは、村人のクリフが異常に弱いということ。トドメをさす役を彼に任せて、経験値を稼がせるといいぞ。また、最初に言っておくと、森は防御効果が高いので、ユニットはなるべく森に置いて戦うように心がけよう。

LV.1　とうぞく×5

HP	26	攻	7
技	1	早	2
運	0	守	2
魔	0	動	4
特	打たれ弱い		

2nd BATTLE　盗賊の森　休まずに戦え!!

このマップには離れた場所から遠距離攻撃を仕掛けてくるアーチャーが登場する。ほかのユニットはレベル1の盗賊だけなので、心配は無用。アーチャーは簡単に最前線に飛び出してくるので、数体のユニットで取り囲み、一気に倒してしまおう。また、このマップも森が多いので、上手に利用するとよい。マップ上方にある回復する床に傷ついた敵ユニットは逃げこもうとする。こいつらを回復させるとめんどうなので、自軍のユニットを使って進路をブロックしてしまうといいだろう。



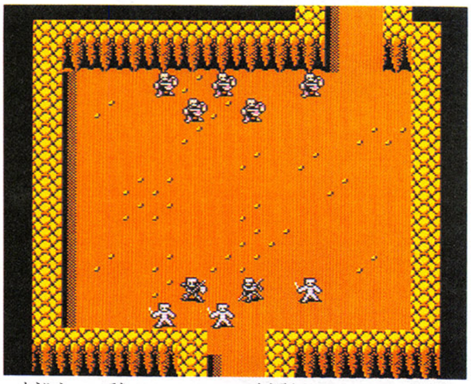
LV.1　とうぞく×5

LV.1 アーチャー×1

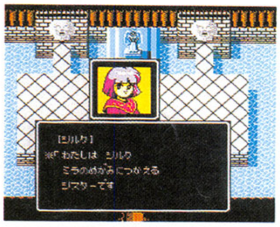
HP	24	攻	9
技	1	早	2
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	遠距離攻撃してくる		

POINT
経験値稼ぎの有効な方法を紹介する。一度傷ついた敵をわざと逃して、体力が回復した後、また攻撃するのだ。

3rd BATTLE　盗賊のほこら　経験値稼ぎに最適



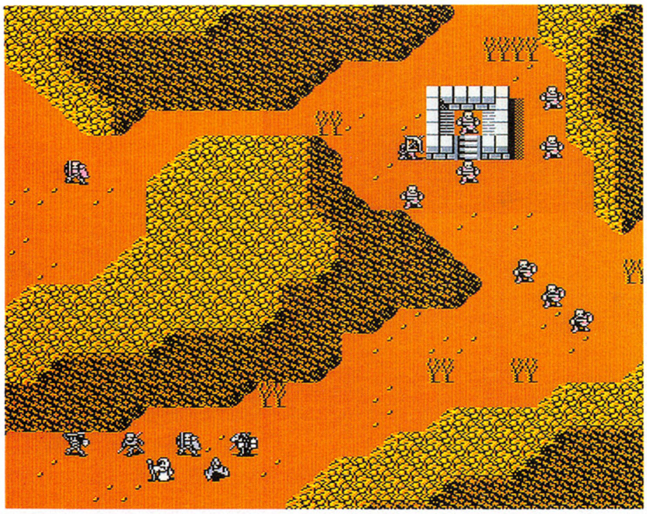
登場する敵はレベル1の盗賊だけなので攻略は非常に楽。このマップをクリアーして、ミラのしもべのところにいくと、村人をクラスチェンジさせることができるのだ。また、このマップはクリアーした後でも入り直せば敵が再登場するので、レベルアップにいいのでは。このマップのクリア一後に回復魔法を使いこなすシスターのシルクが仲間になり戦いに加わるぞ。



LV.1 とうぞく×5

⬅盗賊のほこらをクリアーすると、新しい仲間、シスターのシルクが加わる。体力回復の魔法を使いこなす彼女はこれからの戦いに欠かせない仲間だ。

4th BATTLE ラムの谷　傭兵の囲い込みがカギ

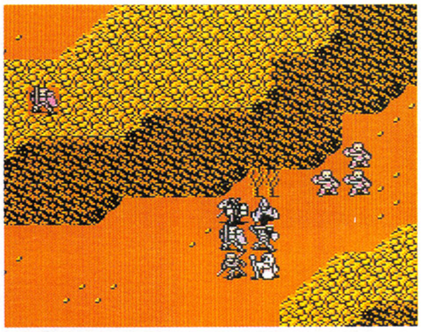


LV.1 とうぞく×7　　LV.1 アーチャー×1

LV.3 とうぞく×1			
HP	29	攻	8
技	2	早	3
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	攻撃力UP		

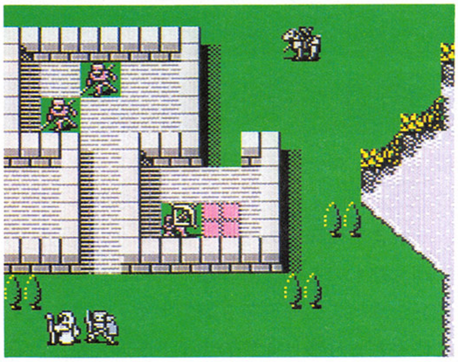
LV.4 ようへい×1			
HP	27	攻	9
技	9	早	11
運	0	守	8
魔	1	動	4
特	革の盾を所持		

⬇単独で山を越える傭兵。こいつが平地に下りたところを狙って、自軍のユニットを山に載せ、有利に戦いを進めよう。魔道士やシスターの遠距離攻撃を多用するのもよい。傭兵は強敵なので、数体で囲んで料理するように。



ここで注意すべき敵は単独行動している傭兵。自軍を急いで進ませると、傭兵は平地を通って敵と合流してしまう。それを防ぐにはゆっくり進軍すること。すると、敵の傭兵はひとりで山を越える。山では1ヘックスずつしか移動できないので、この間に本陣を叩きつぶせ。あとで、傭兵一体を相手にしろ。

5th BATTLE 南のとりで　最初にアーチャーを叩け!!

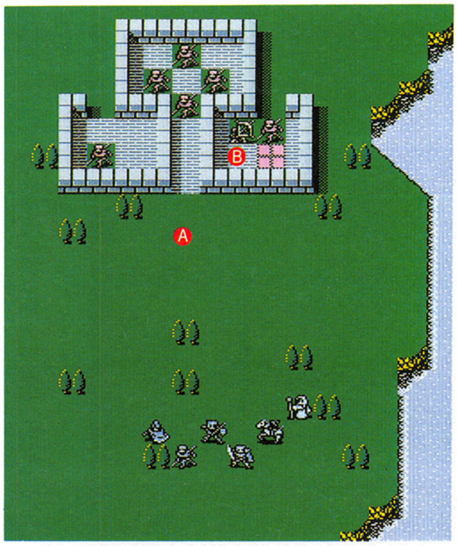


⬆アーチャーをこの場所に誘導するのだ。あとはナイトで倒せ。

LV.1 ソルジャー×6			
HP	26	攻	10
技	1	早	3
運	0	守	5
魔	0	動	4
特	バランスのとれた強さ		

LV.1 アーチャー×1			
HP	24	攻	9
技	1	早	2
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	はがねの弓を所持		

このマップ最大の難敵はアーチャーだ。こいつが装備しているはがねの弓は、5ヘックス以内の敵に攻撃を仕掛けることができるという強力な武器だ。うかつに接近すると簡単にやられてしまう。まずは待ちの戦法で敵のソルジャーたちを倒す。つぎに体力のあるユニットをおとりにしてアーチャーからちょうど5ヘックスのA地点に進軍させる。このとき、体力回復用のシルクも一緒に進める。アーチャーを、回復する床に乗らないようにうまくB地点に誘導したら、革の盾を装備したナイトをマップの右端から進軍させる。すると、おとりをマークしていたアーチャーはナイトに気が付いて移動する。そこでナイトの移動力を生かし、回復する床まで一気になだれ込む。これで、被害をほとんど出さずにアーチャーを倒せるぞ。

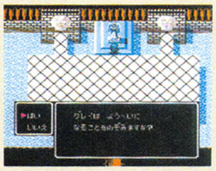


村人のクラスチェンジ

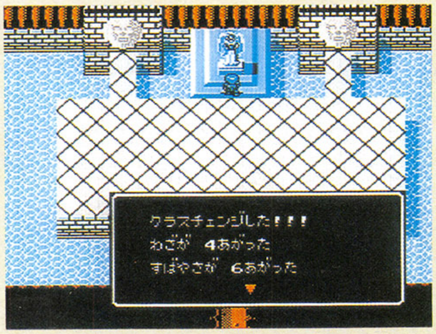
3番目の戦場、盗賊のほこらに来るまでは、とっても弱い村人たち(とくにクリフ)に苦労したことだろう。でも、もう安心。ここで村人のレベルが3以上になっていれば、より強力なキャラクターにクラスチェンジすることができるのだ。これでひと安心だね。クラスチェンジで選べる職業はさまざまだが、ここではあとの展開も考えて、ベストと思われる組み合わせを例として紹介しておこう。

まず、攻撃力と移動力に優れたナイトは絶対に必要。ナイトの速い足は、5番目の戦闘マップなどで、必ず役に立つはず。ナイトは、レベル7でより強力なパラディンにクラスチェンジできるからね。あと、強力な遠距離攻撃のできる魔道士や、確実な攻撃力を持つ傭兵も欠かせない。ロビンを魔道士、クリフをナイト、グレイを傭兵、というクラスチェンジがオススメ。ソルジャーはすすめられないな。

名前	新たな職業	特徴
クリフ	魔道士	遠距離攻撃が最大の魅力だ
ロビン	ナイト	俊足を生かして、攻めまくれ
グレイ	傭　兵	す速い攻撃が魅力



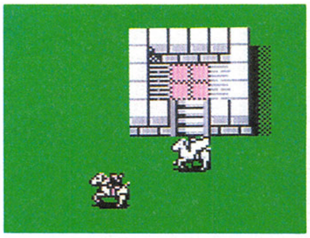
⬆クラスチェンジする職業を尋ねられる。職業は何度も選択し直すことができる。



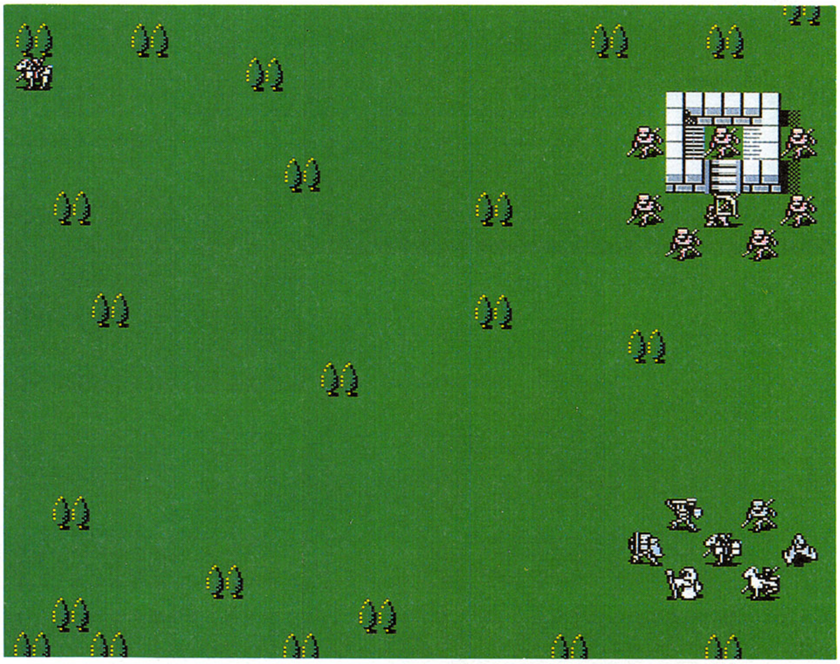
➡ついにクラスチェンジしたのだ。これで新たな力を発揮できるぞ。

6th BATTLE ソフィアの南1　初登場のナイトに気をつけろ!!

気をつけなければならないのがナイト。こいつは足が速く、攻撃力が高いので近づきすぎると思わぬ一撃を受ける。しかし、味方との距離が離れているので、最初は無視してよし。攻略法は、１ターン目は陣形を整える（前列アルム、グレー、クリフ。後列ロビン、シルク）。そして、前進してくる敵を倒しながらナイトを待つ。ナイトが来たら、囲んで攻撃すること。囲みから逃げられる場合もある。回復する床に逃げ込まれないように、左の写真のようにユニットを進めておこう。



☗回復する床の入り口の手前にユニットを進めて、逃げ道をふさぐのだ。



LV.1　ソルジャー×6

HP	26	攻	10
技	1	早	3
運	0	守	5
魔	0	動	4
特	バランスのとれた強さ		

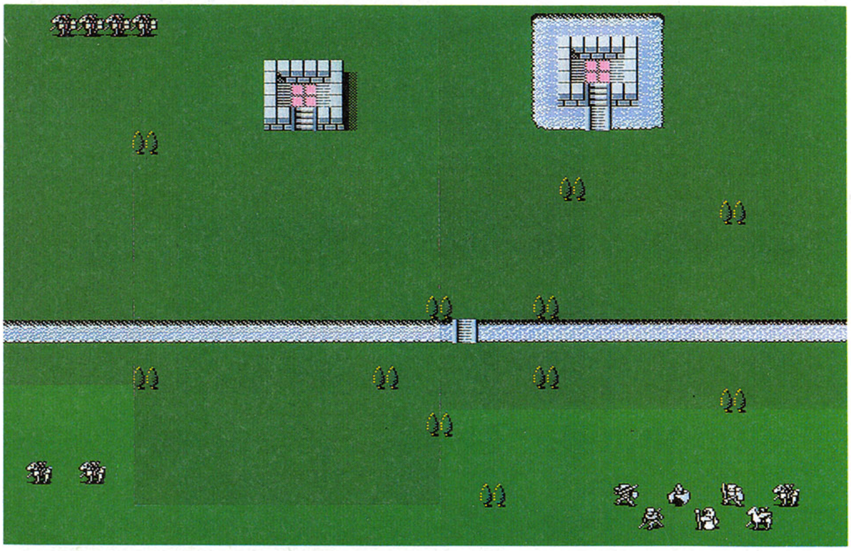
LV.1　ナイト×1

HP	24	攻	9
技	3	早	5
運	0	守	5
魔	2	動	7
特	移動、攻撃力高し		

LV.1　アーチャー×1

HP	24	攻	9
技	1	早	2
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	遠距離攻撃してくる		

7th BATTLE ソフィアの南2　橋の手前で敵をひとりずつ倒せ!!



攻略法はふたつ。第一の方法は初期配置ポイントで敵を迎え撃つ方法。画面下の２騎のナイトが最初に攻めてくるので、それまでに味方の陣形を整えよう。陣形は前のマップで組んだものと同じでよし。ただし、前列は左向きにしておこう。この陣形で２騎のナイトを倒したあとも、そこにとどまり残り４騎のナイトを迎え撃つ。途中で逃げられないように、クレアで橋を守ろう。

第二の方法は橋の手前で敵と戦うやりかただ。この場合は、１ターン目から全員が全力疾走で橋に向かわなければならない。橋に着くころには２騎のナイトが攻めてくるので、こちらを先に倒す。つぎに、４騎のナイトが川を越えられないように、橋の手前にアルムかルカを進め、その両側に間接攻撃のできるユニットを配置しよう。橋の上まで敵が進んできたら、間接攻撃を加えながら１騎ずつ倒せ。

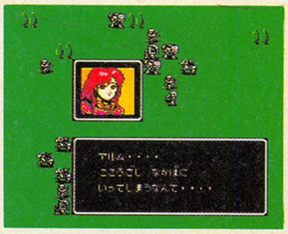
LV.1　ナイト×6

ヒットポイントの低い味方に注意してやれ!!

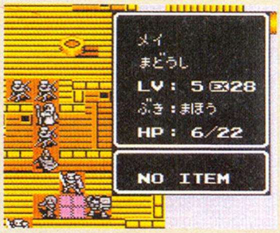
このゲームをプレーしていて、感心するのが敵の頭の良さ。第１の目標として、敵は主人公のアルムやセリカを狙ってくる。このふたりが死んでしまうと即ゲームオーバーになるからだ。

第２に狙ってくるのが、守備力、ヒットポイントの低いシスターやペガサスナイト。彼女たちを単独行動させているとすぐ集中攻撃されてしまうので、つねに守ってやるか、敵の攻撃が届かないところに待機させておこう。

第３に、ヒットポイントがほとんどなくなったユニット。ときには、これが最優先で襲われる。死にかけたユニットは早めに回復の魔法をかけるか、前線から離脱させてやろう。



☗いくらヒットポイントと守備力が高くても死ぬときは死ぬ。



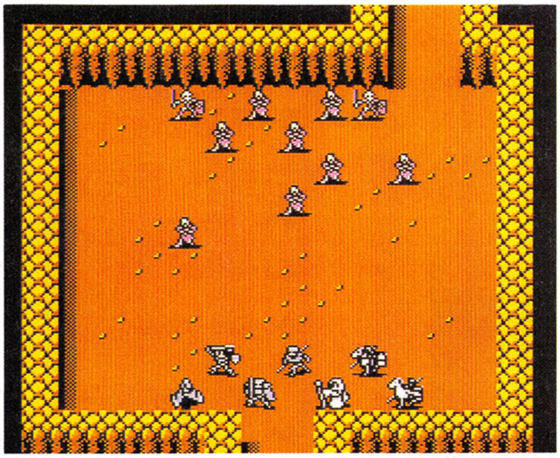
☗やられそうになったら、前線から逃げるのもひとつの手だ。

8th BATTLE 解放軍のアジト　パイソンにはがねの弓を装備させるのだ！

１ターンそのまま待つと、最初の敵の攻撃で、前列の左に位置するふたりが攻撃される。だから、この位置には強いユニットが配置されるようにならびかえをしておこう。

ゾンビは大した敵ではないので無視してもよいが、スケルトンは、攻撃力が高く、す早いので要注意。アルムやルカといった強力なユニットで対抗しよう。シルクやクレアを単独行動で進めすぎるとタコ殴りにあってしまうぞ。

戦闘を終えたら、奥に進もう。クレアの兄であるクレーベ（ナイト）と彼の仲間フォルス（ソルジャー）、パイソン（アーチャー）が新しく合流してくれる。パイソンには、南の岳で手に入れた、はがねの弓を装備させるのを絶対に忘れるな。



⬆これがベストの初期配置なのだ。アルムとルカを前列の左に配置しておけば安心だ。敵に攻めさせて個別に集中攻撃しよう。

LV.1　ゾンビ×8

HP	36	攻	5
技	1	早	1
運	0	守	1
魔	0	動	4
特	攻撃力はほとんどない		

LV.1　スケルトン×2

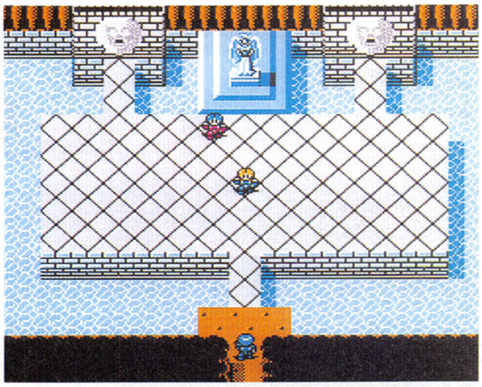
HP	30	攻	10
技	1	早	2
運	0	守	8
魔	3	動	5
特	防御力が高い		



⬆クレアの兄クレーベは解放軍の兵士。解放軍のリーダーになってくれとアルムに頼むのだ。

⬇アーチャーのパイソンも仲間になってくれる。彼にははがねの弓を装備させよう。強力だぞ。

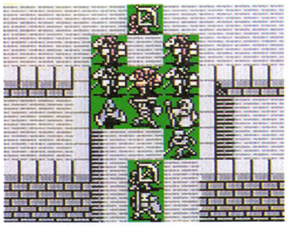




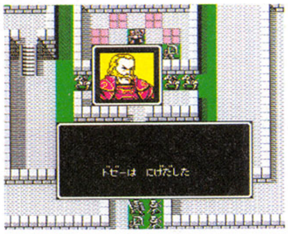
➡ここで、グレイを剣士に、クレーベをパラディンに、ルカをアーマーにクラスチェンジしておくと第３章が楽になるのだが、経験値稼ぎはたいへんなのだ。

9th BATTLE ソフィアの門　スレイダーを陣形に誘い込め!!

Ａ地点にパイソンを進め、ソルジャーとアーチャーを攻撃する。パイソンを先頭に、守備力の高いものから順にＢ地点まで進める（残りの３人もこのとき駆逐せよ）。Ｃ地点で下の写真のように陣形を作り、スレイダーを迎え討つ。ここでスレイダーと同時に進撃してくる敵ナイトを叩け。奥の敵５体は、Ｄ地点手前でグレイかルカを盾にして戦うのだ。魔法が強力な妖術士は、魔法防御の高いクレアとシルクに対処させよう。



⬅陣形の奥におとりとしてアルムを配置しておこう。



➡スレイダーをやっつけるとドゼーは逃げてしまうのだ。

LV.1　バロン・ドゼー

HP	40	攻	22
技	6	早	4
運	0	守	31
魔	20	動	4
特	りゅうの盾所持		

LV.1　パラディン・スレイダー

HP	28	攻	12
技	5	早	8
運	0	守	8
魔	5	動	8
特	高い攻撃力、防御力		

LV.1　ようじゅつし×1

HP	28	攻	8
技	3	早	4
運	0	守	5
魔	8	動	4
特	リカバー、ドーラ		

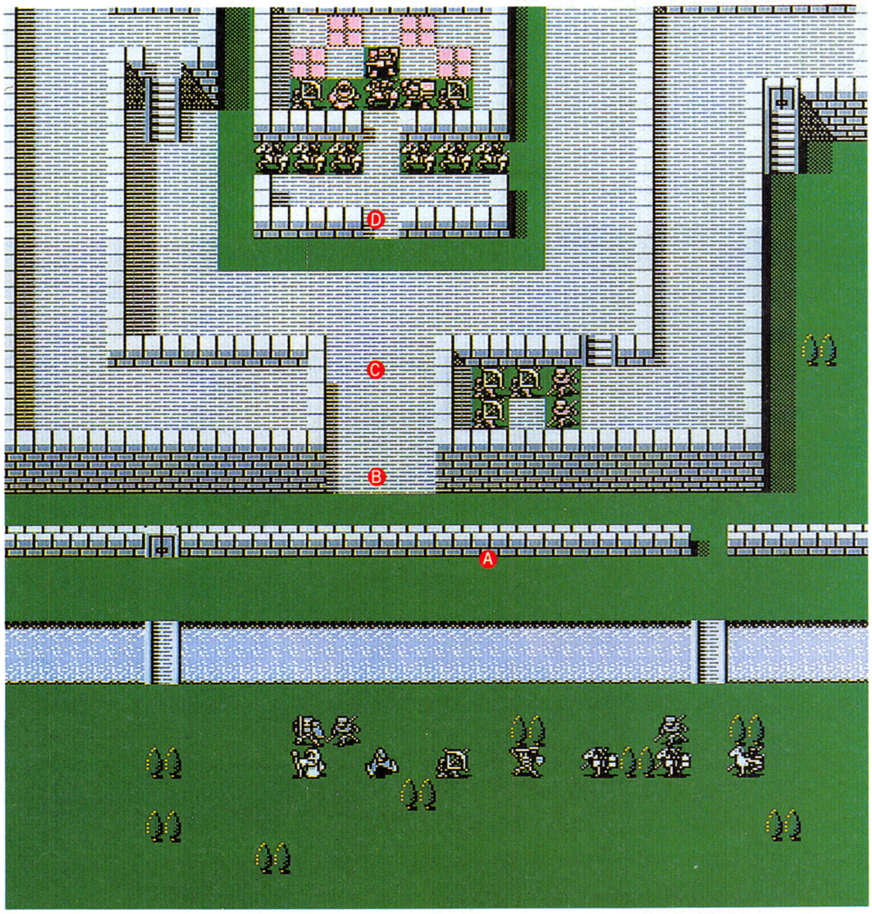
LV.1　アーマー×1

HP	36	攻	16
技	2	早	2
運	0	守	12
魔	1	動	4
特	魔法攻撃に弱い		

LV.1　ナイト×6

LV.1　アーチャー×5

LV.1　ソルジャー×2

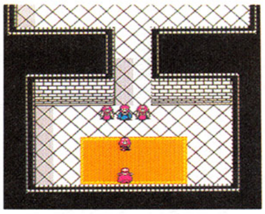


第2章 セリカの旅立ち

第1章を終えると、アルムの冒険はひとまず中断となる。第2章はもうひとりの主役であるセリカの物語となるのだ。

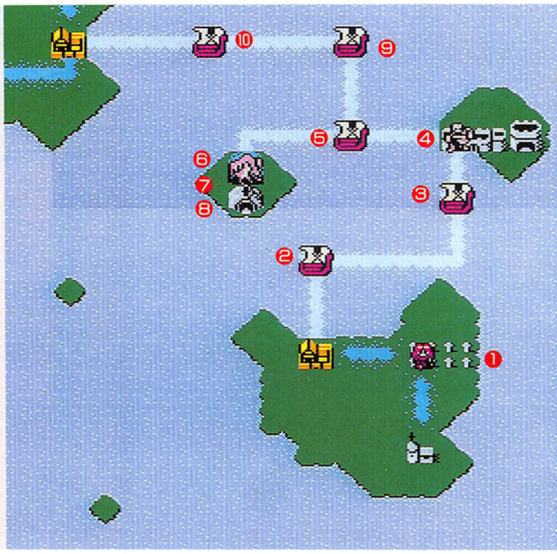
ノーヴァでは大地母神ミラの力が途絶えてからというもの、大地が荒れていった。この原因を解明するためにセリカは仲間とともに旅立つのだ。戦いではなく、調査が最初の目的だったとは、ちょっと意外だね。

右の全体マップのように、第2章の戦いの大部分は船上で行なわれる。遠距離攻撃が中心になる戦闘も含めて、第1章とはまた違った戦いが楽しめるぞ。

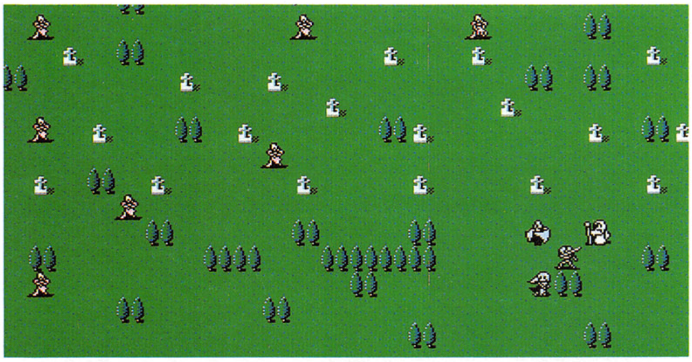


新たな部隊で冒険がスタートするのだ。

❶ノーヴァの墓地
❷海1
❸海2
❹海賊の岳
❺海3
❻海のほこら
❼ほこらのなか
❽海のほこらのなか
❾海4
❿海5



1st BATTLE ノーヴァの墓地 練習用ステージ



このマップではゾンビの群と墓地で戦いを繰り広げる。最初のマップということもあって、第1章の後半と比較すると、難易度はグッと低くなっている。

このマップで注意したいのは回復する床がないということ。ゾンビは墓石の上では高い防御力を発揮するので、安全のためできる限り平地でしとめよう。



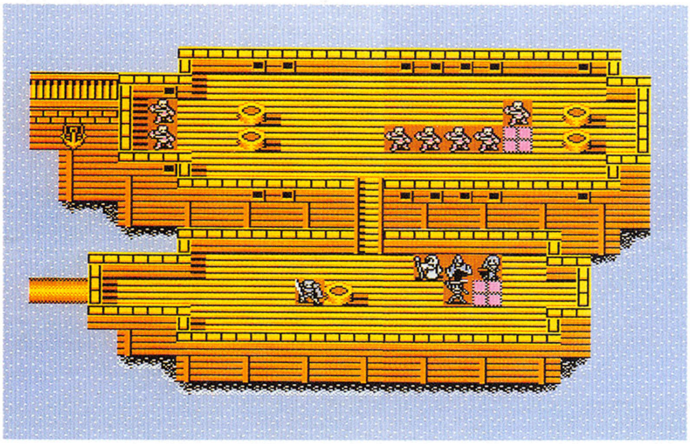
墓場をクリアーするとセーバーが加わるぞ。

LV.1 ゾンビ×1

HP	36	攻	5
技	1	早	1
運	0	守	1
魔	0	動	4
特	攻撃力はほとんどない		

2nd BATTLE 海1

長い橋を利用せよ



このマップから強力な攻撃力を持つ傭兵のセーバーが仲間に加わる。マップの攻略法だが、ふたつの船体をつなぐ橋の周りを3方向から取り囲み、橋を渡ってくる敵をひとりずつ料理するのがベストだ。この辺りでちょっと弱いボーイを育てておこう。

LV.1 とうぞく×7

HP	26	攻	7
技	1	早	2
運	0	守	2
魔	0	動	4
特	打たれ弱い		

遠距離攻撃

戦闘で非常に有効なのが弓や魔法を使った遠距離攻撃だ。前作の遠距離攻撃は、2ヘックス離れた敵を攻撃するだけのものだった。しかし、今回はシステムが大きく変わって、攻撃の距離に幅ができた。たとえばはがねの弓などは5ヘックスも離れた場所にいる敵にダメージを与えることができるのだ。

また、前作まではスナイパーや魔法使いなどのキャラクターは、となりのヘックスからの直接攻撃に対して、反撃することができなかった。ところが、今回は、となりのヘックスからの攻撃に対して反撃することができるのだ。遠距離攻撃のできるキャラが非常に貴重な存在になったといえるだろう。

図1:ファイアー他

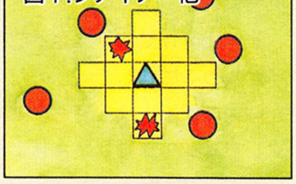


図2:サンダー

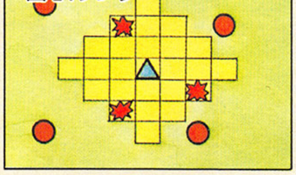
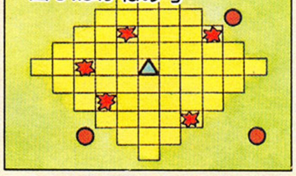


図3:はがねの弓



3rd BATTLE 海2　引き寄せて倒せ

このマップは前のマップと同じく船上が舞台で、マップの構造も非常によく似ている。あえて違う部分を挙げれば、船体同士をつなぐ橋が2本あるということ。

前のマップで利用した、橋を使った囲い込み戦法を応用しよう。敵は2つの部隊に別れ、2本の橋から続々と進軍してくる。右側の橋から進軍してくる部隊は、数が少ないうえに、セリカたちとの接触も早いので、最初に叩いておこう。

この中で注意すべき敵は革の盾を装備した傭兵なのだ。こいつは防御力も高いので、遠距離攻撃で安全に倒すべし。

このときに左側にもおとりを出して、敵のアーチャーを、誘いこもう。ここまでに自軍のキャラクターたちがダメージを負っても、心配することはない。セリカたちの初期配置場所のすぐ近くには回復する床があるのだ。こうして体勢を整えておくと、敵のもうひとつの部隊が左側の橋からやってくるはず。先に前進してきたアーチャーを早めに倒せば、もう問題はない。

LV.3　とうぞく×1

HP	29	攻	8
技	2	早	3
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	攻撃力UP		

LV.4　ようへい×1

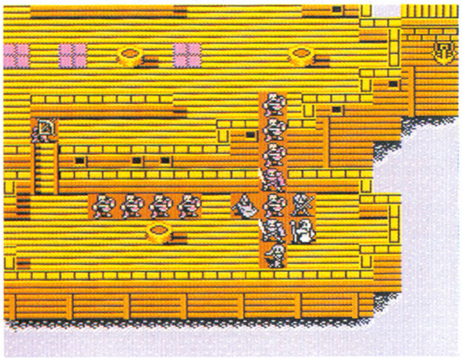
HP	27	攻	9
技	9	早	11
運	0	守	8
魔	1	動	4
特	革の盾を所持		

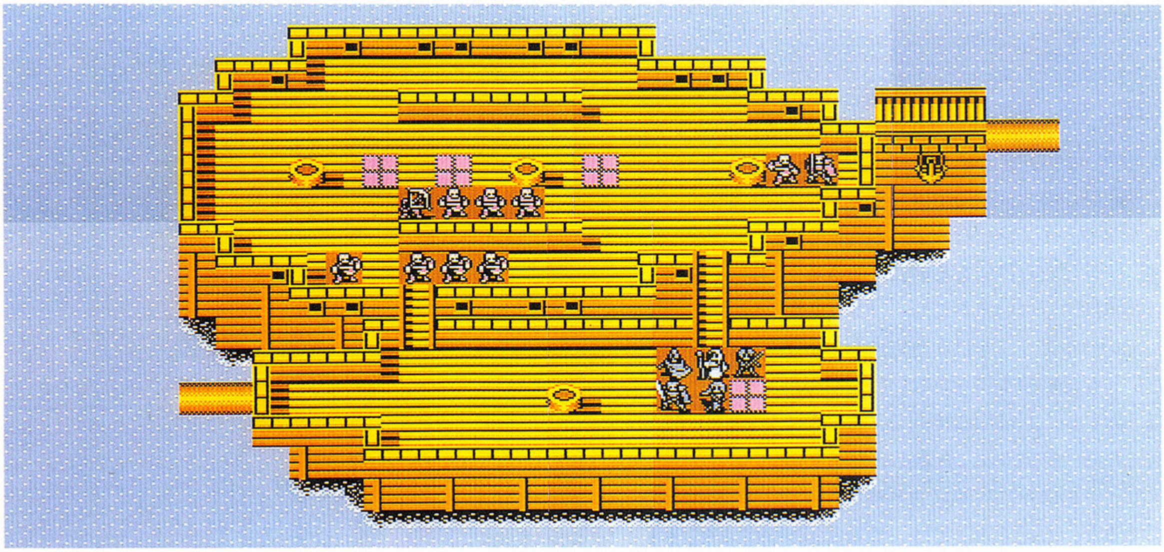
LV.1 アーチャー×1

HP	24	攻	9
技	1	早	2
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	遠距離攻撃してくる		

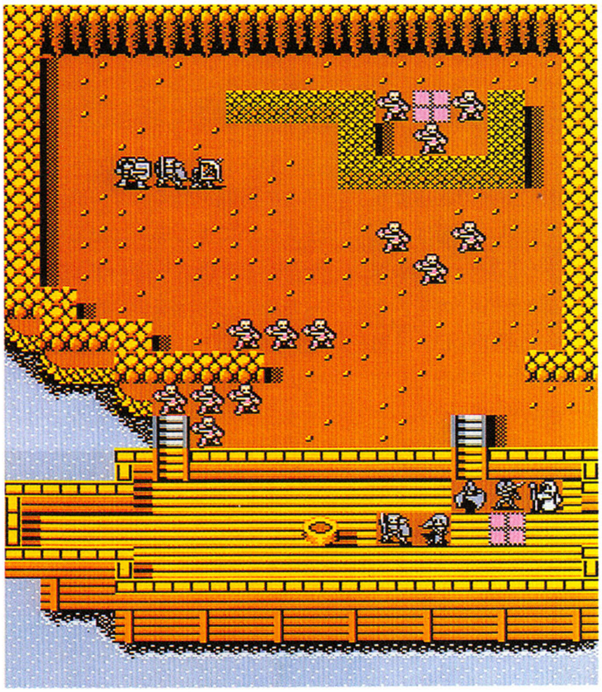
LV.1　とうぞく×7

➡橋を利用して、右側の部隊を最初に倒してしまう。つぎに右下の回復する床を中心にして、敵を迎え撃て。

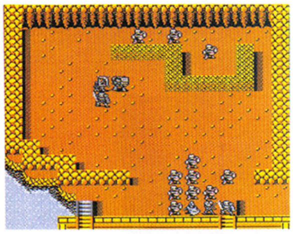




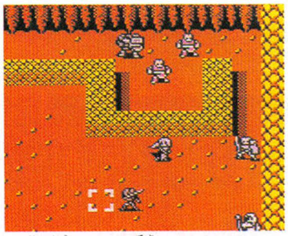
4th BATTLE 海賊のとりで　レオを死なせないように



⬇3人のなかでもっとも弱いレオを敵から引き離すのだ。



⬇ダッハには接近しないようにすべし。とっても強いぞ。



ここにはレオ、カムイ、バルボといった3人のキャラクターが登場する。彼らをこのマップで操作することはできない。この3人が敵に囲まれないように、セリカたちがおとりとなって、敵を引き寄せなければならないのだ。ただし敵の主力はレベル5の盗賊なので注意が必要だぞ。敵のボス、ダッハは攻撃力が非常に高い。接近せずに遠距離攻撃で倒すのが無難だろう。



⬅戦いが終わると3人が仲間に加わるのだ。やったね！

LV.10 とうぞく・ダッハ

HP	38	攻	11
技	5	早	6
運	0	守	6
魔	0	動	4
特	魔法攻撃に弱い		

LV.5　とうぞく×5

HP	32	攻	9
技	3	早	4
運	0	守	4
魔	0	動	4
特	体力の高さに注意		

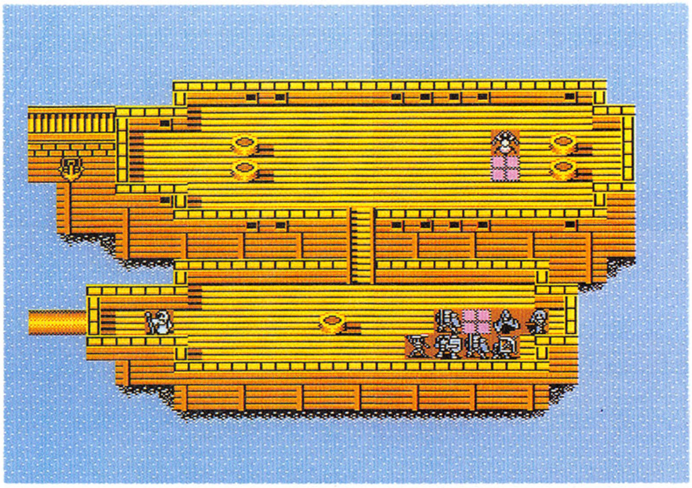
LV.1　とうぞく×7

POINT

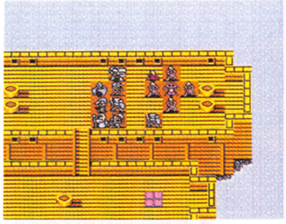
ここに登場する3人はプレーヤーの意志に関係なく、勝手に移動や戦闘をするので、助けるのはひと苦労だ。

5Th BATTLE 海3

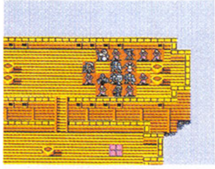
敵は1体のようだが…



祈禱師が持つメサイヤは、アンデッドモンスター(ゾンビなど)を召喚する魔法。ゾンビだらけになる前に、できるだけ祈禱師に近づいておこう。ゾンビを倒してレベルアップをはかる方法もあるが、たいした経験値を得られないのでやめたほうがいい。祈禱師に接近できる状態になったら、味方を隣に配置してしまおう。メサイヤのほかに攻撃魔法ドーラも使ってくるが、心配することはない。こちらから攻撃を仕掛けない限り、ドーラを使ってこないのだ。あとは四方から攻撃するだけ。



⬆出現したゾンビを倒して、祈禱師にできるだけ近づくのだっ！　まずはレオとメイの遠距離攻撃で。バルボは魔法防御が0なので近づけない。



LV.1　ドラゴンゾンビ×1

HP	40	攻	15
技	1	早	5
運	0	守	12
魔	12	動	8
特	せいなるゆびわ所持		

6Th BATTLE 海のほこら

エンジェルは覚えたか？

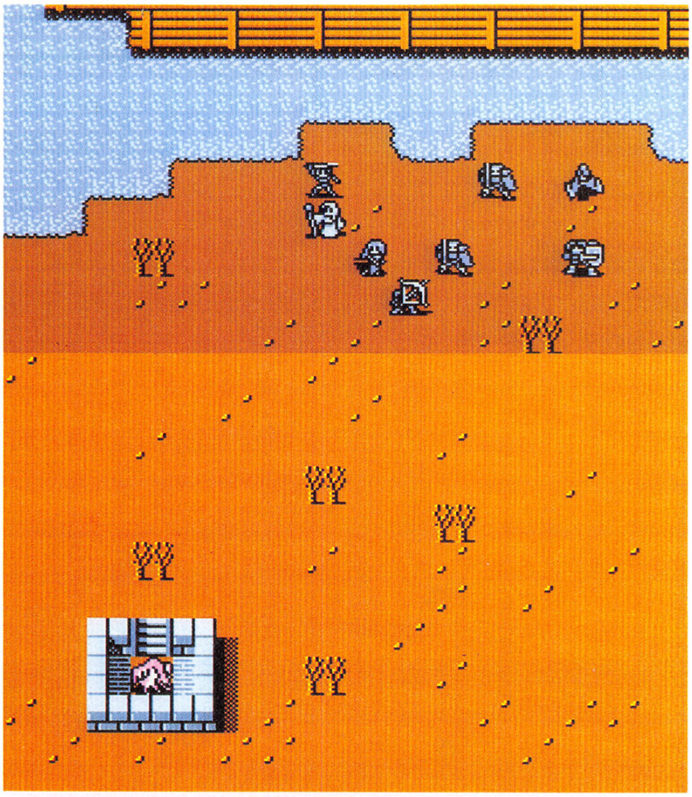
うみのほこらを訪れるのは、セリカがエンジェルの魔法を覚えてからにしよう。この魔法なしにドラゴンゾンビを倒すのは不可能だ。



LV.1　きとうし×1

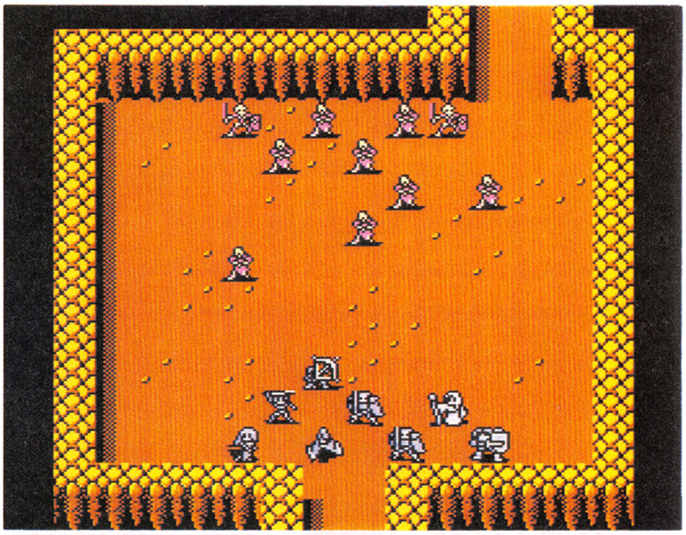
HP	32	攻	12
技	8	早	7
運	0	守	6
魔	9	動	4
特	メサイヤ、ドーラ		

⬅HP、守備力の低いユニットは近づくな！



7Th BATTLE ほこらのなか

ほこらはさらに奥へと続くのだ！



ドラゴンゾンビを倒すと、ほこらのなかへ自由に進入できるようになる。ここで登場する敵は、スケルトンとゾンビ。ゾンビの攻撃力はたいしたことがないので、とくに気にかける必要はない。注意すべきはスケルトン。守備力が高いため、剣での攻撃ではダメージを与えにくい。魔法攻撃には弱いのだが、魔道士ではスケルトンの攻撃に耐えられない。だから、前衛に守備力の高いキャラクターを配置して、そのうしろから魔法攻撃を仕掛けるようにするといい。くれぐれも、スケルトンに前衛を突破されないように。

この戦闘を終えれば、クラスチェンジができる場所に出るぞ。しかし、このほこらはいままでにあったほこらとは違い、さらに奥へと続いている。奥には重要なアイテムが用意されているのだ。クラスチェンジも終えて、聖なる井戸を利用したあとでも、すぐにこのほこらから出ないようにね。

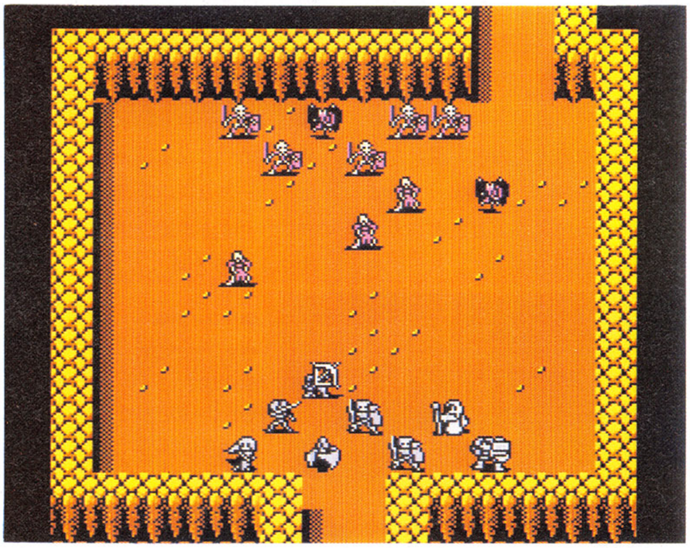
LV.1　スケルトン×2

HP	30	攻	10
技	1	早	2
運	0	守	8
魔	3	動	5
特	防御力が高い		

LV.1　ゾンビ×8

HP	36	攻	5
技	1	早	1
運	0	守	1
魔	0	動	4
特	攻撃力はほとんどない		

8Th BATTLE 海のほこらのなか　聖なる剣を手に入れろ!!



ミラのしもべの後方には、さらにほこらの奥へと続く通路ができている。奥には"聖なる剣"があるのだが、敵ともう一戦交えなければ手に入れられないのだ。

ここで3種類の敵と戦うことになるのだが、初登場のガーゴイルにはとくに注意。攻撃力はさほどでもないのだが、す早いため連続攻撃を受けてしまう場合があるぞ。しかも、一度攻撃を受けたキャラクターを、集中的に攻撃してくるのだ。体力が少なくなったキャラクターがいたら、リカバーで回復させよう。

敵を全滅させてしまえば、奥にある"聖なる剣"を手に入れられるぞ。この剣は、ターンごとに体力を回復させる力があるのだ。



⬆ついに聖なる剣を手に入れたぞ。誰に装備させるか迷うところだ。

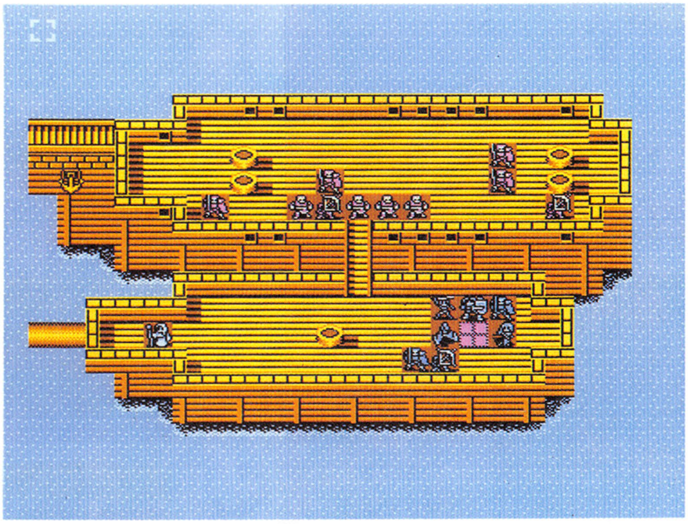
LV.1 ガーゴイル×2

HP	26	攻	8
技	3	早	9
運	0	守	7
魔	7	動	7
特	す速い 集中攻撃してくる		

LV.1 スケルトン×5

LV.1 ゾンビ×3

9Th BATTLE 海4　敵は待ち伏せして、一気にたたくべし



ここでの戦闘は、待ち伏せ作戦が一番。敵がこちらの船に渡ってくるのを待ち、ひとりずつ倒していこう。まず、守備力の高いバルボを橋の手前に立たせる。つぎに、バルボの両サイドにボーイとメイを立たせる。あとは、敵がバルボに攻撃を仕掛けてくるのを待つだけ。攻撃をしてきたら、魔法で返り討ちを食らわせてしまえばいいのだ。バルボのヒットポイントが少なくなったら、うしろからリカバーをかけて体力を回復させよう。リカバーでなくとも、セリカやセーバーと交代する方法もあるぞ。

LV.1 アーチャー×2

HP	24	攻	9
技	1	早	2
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	遠距離攻撃してくる		

LV.1 ようへい×3

HP	24	攻	8
技	8	早	10
運	0	守	4
魔	1	動	4
特	す速く、攻撃力が高い		

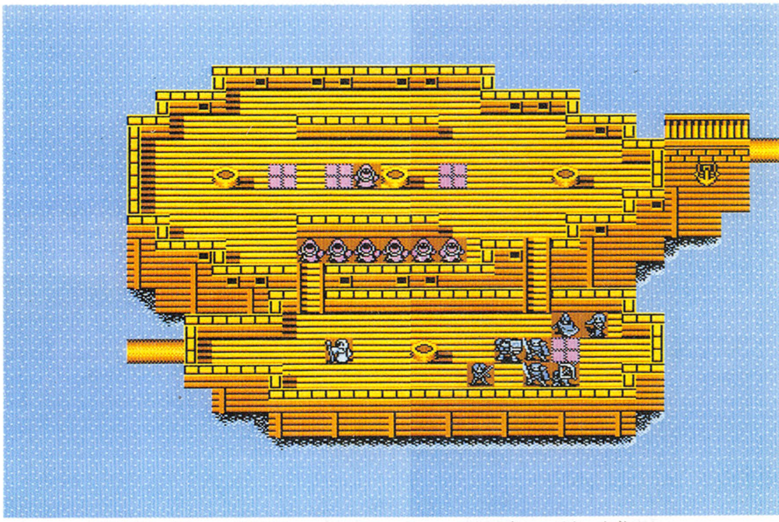
LV.4 ようへい×1

HP	27	攻	9
技	9	早	11
運	0	守	5
魔	1	動	4
特	連続攻撃されやすい		

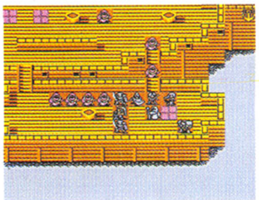
LV.1 とうぞく×4

HP	26	攻	7
技	1	早	2
運	0	守	2
魔	0	動	4
特	打たれ弱い		

10Th BATTLE 海5　2ユニット以上の遠距離攻撃が有効



まず、横一列に並んだ妖術師に間接攻撃を仕掛けよう。レオと魔道士のサンダーで攻撃できるぞ。2ヘックス離れていれば、敵の魔法は届かないからだ。


⬅バルボの魔法防御力0は、この戦闘では致命的。

あとは、回復する床を中心にして、敵が攻め込んでくるのを待つ。バルボは魔法防御力が極端に低いので、この戦闘には参加させないほうがいい。妖術師の魔法が届かないところに下げておこう。

LV.1 ようじゅつし×6

HP	28	攻	8
技	3	早	4
運	0	守	5
魔	8	動	4
特	リカバー、ドーラ		

LV.3 ようじゅつし×1

HP	31	攻	9
技	4	早	5
運	0	守	6
魔	8	動	4
特	リカバー、スライム		

そして話は第3章へと続く

第3章　解放戦争

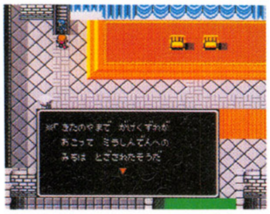


⬅アルムはふたりのボス、ドゼー、タタラと戦う。

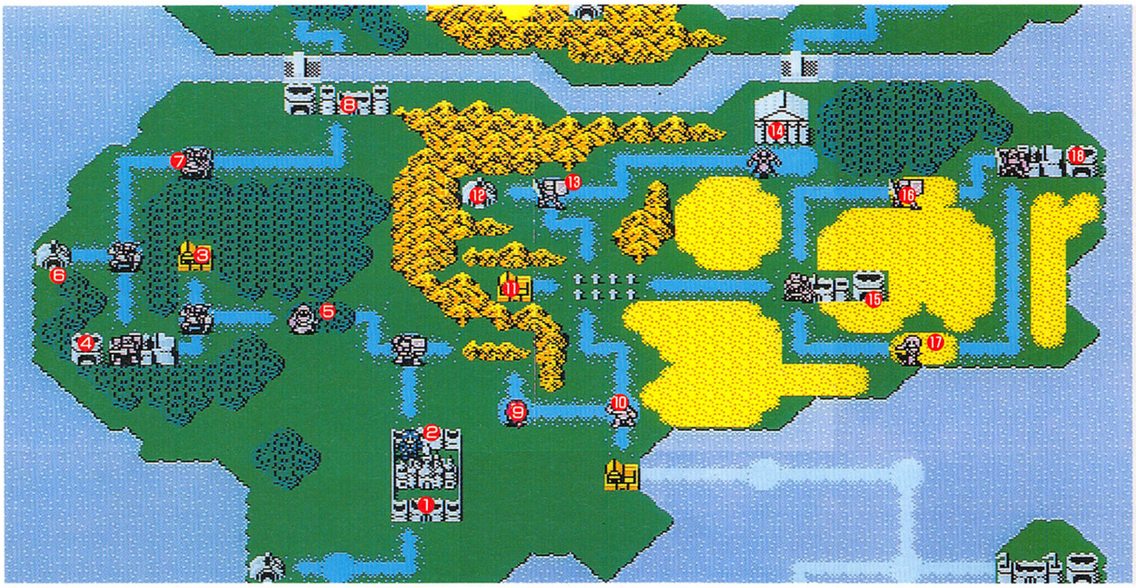


⬅各とりでから敵がどんどん増殖してくるのだ。

ソフィア城に到着したセリカを待っていたのは、ドゼーから城を奪回したアルムだった。じつはこのふたり、幼いころマイセンのもとで兄妹のように育てられていたのだ。再会を喜ぶふたりだったが、戦いに関する考えの食い違いから別々の道を歩むことになってしまう。セリカは最初の目的どおり天変地異の原因の究明に、ミラの神殿へ向かうことに。一方、アルムはドゼーを追って、西のとりでに向い、最終的には水門でリゲル王国のタタラと戦うことになる。

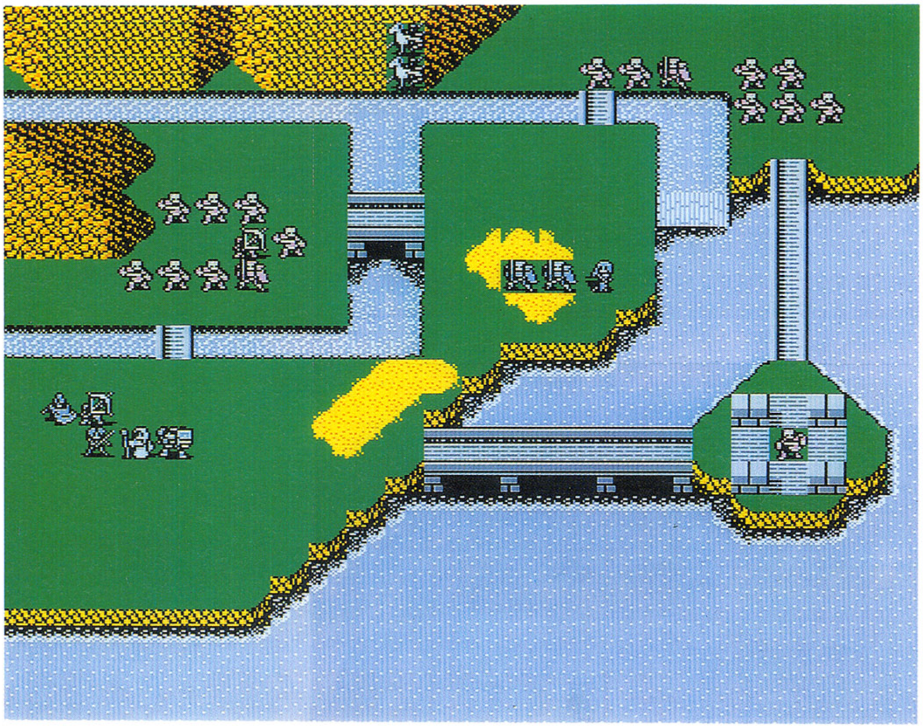


⬅この章では道をふさがれてしまって再会できない。



❶ソフィア城
❷ソフィアの北
❸森の村
❹ドゼーのとりで
❺ソフィアの森
❻森のほこら
❼森の北
❽水門
❾ソフィアの西
❿ソフィアの海岸
⓫山の村
⓬竜のほこら
⓭ミラへのたに
⓮ミラ神殿
⓯さばくの缶
⓰さばくの北
⓱さばくの南
⓲ギースのとりで

セリカ 1st BATTLE ソフィアのかいがん　ペガサスナイトを助けにいくのだ！



ならびかえで、画面中央の3人にはメイとセーバーが、画面左の5人にはバルボとジェニーが配置されるようにしておくのが第一条件。

中央の3人はそのまま上に進撃させよう。3人とも進めておかないとPナイトのふたりが分かれて行動してしまうので戦いが不利になるぞ。

つぎに、左の5人の戦いかた。最初はバルボを橋の手前まで進め、両側を間接攻撃のできるユニットで固める。こうすれば、橋を渡ってくる敵を1体ずつ集中して攻撃できる。ただし傭兵は川を渡ることができるので、守備力の低いジェニーは攻撃にさらされないように守ってやろう。

LV.10　とうぞく・ガッハ

HP	38	攻	11
技	5	早	6
運	0	守	6
魔	0	動	4
特	バランスがよい強さ		

LV.5　とうぞく×14

HP	32	攻	9
技	3	早	4
運	0	守	4
魔	0	動	4
特	体力の高さに注意		

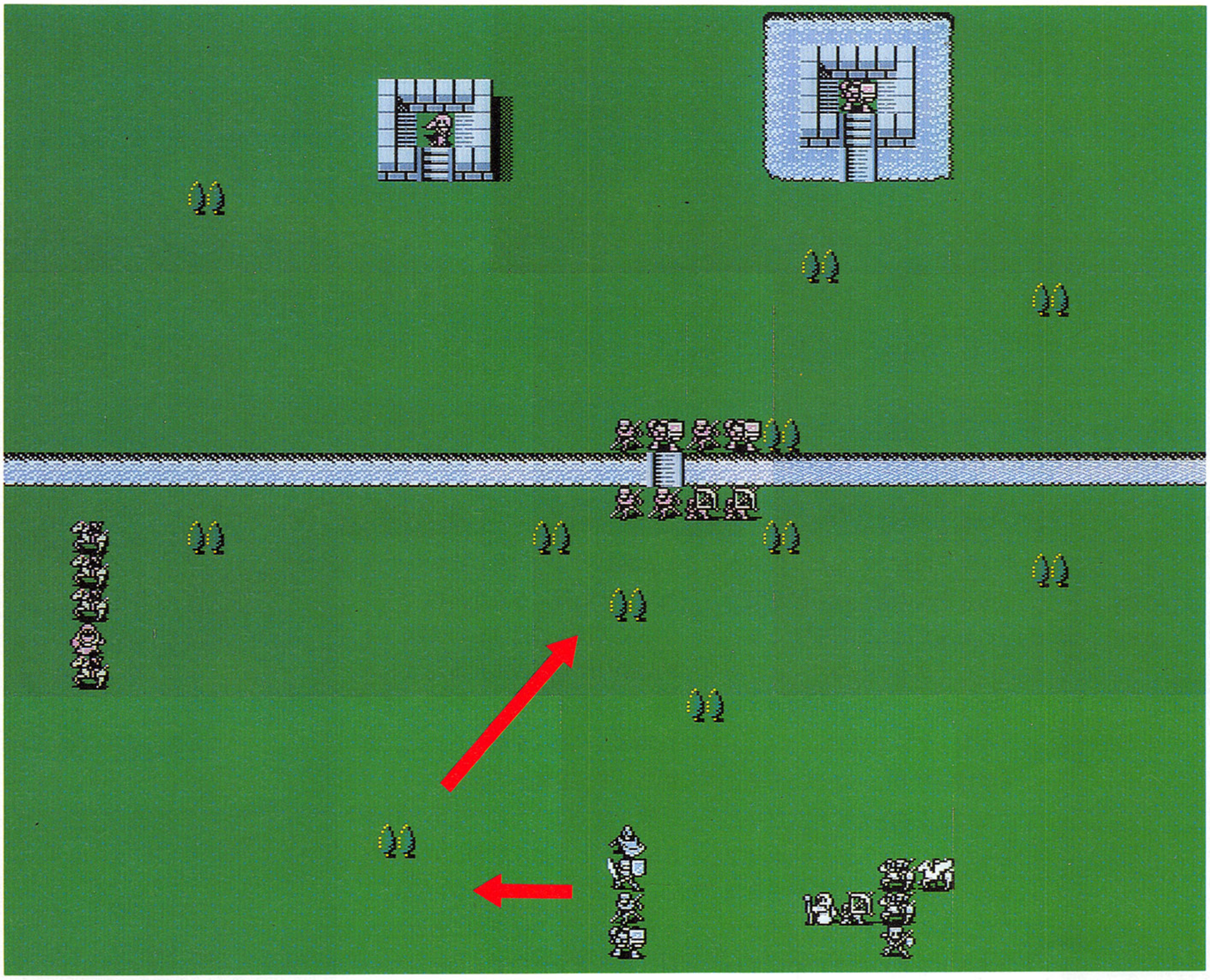
LV.5　ようへい×2

HP	30	攻	10
技	10	早	12
運	0	守	6
魔	1	動	4
特	必殺の一撃に注意		

LV.5　アーチャー×1

HP	30	攻	11
技	3	早	4
運	0	守	5
魔	0	動	4
特	攻撃力がかなりUP		

アルム 1st BATTLE ソフィアのきた　分散した敵部隊を各個撃破しろ！



LV.5 アーマー・ザクソン			
HP	40	攻	18
技	4	早	4
運	0	守	14
魔	1	動	4
特	魔法攻撃が効果的		

LV.1 ソルジャー×4			
HP	26	攻	10
技	1	早	3
運	0	守	5
魔	0	動	4
特	バランスのとれた強さ		

LV.1 ナイト×3			
HP	24	攻	9
技	3	早	5
運	0	守	5
魔	2	動	7
特	移動、攻撃力が高い		

LV.1 アーマー×2			
HP	34	攻	16
技	2	早	2
運	0	守	12
魔	1	動	14
特	魔法攻撃に弱い		

LV.1 アーチャー×2			
HP	24	攻	9
技	1	早	2
運	0	守	3
魔	0	動	4
特	遠距離攻撃してくる		

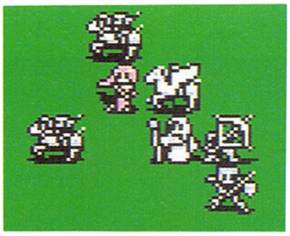
LV.1 まじょ×1			
HP	22	攻	10
技	12	早	8
運	0	守	4
魔	14	動	4
特	ファイアー		

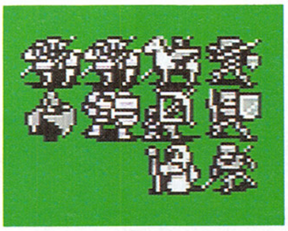
LV.1 ようじゅつし×1			
HP	28	攻	8
技	3	早	4
運	0	守	5
魔	8	動	4
特	リカバー、ドーラ		

最初は絶対に上に進まないこと。橋の辺りにいる部隊を相手にしていると、左側のナイトが到着してそちらとも戦うことになってしまう。分散している敵部隊をひとつずつ、つぶす、これが鉄則。

ならびかえて、右の部隊にナイトが配置されるようにしておいて、まっすぐ左に進み、ナイト4体と妖術士をやっつける。倒したら、中央の橋に折り返す。橋の部隊は3体のアーマーに注意。アーマーは全般的に魔法防御が低いので魔道士の大活躍に期待したい。

⬇魔女はとつぜんワープしてくる。体力が低いユニットを狙ってくるぞ。





⬆つねに陣形を組んで敵に対処しよう。それが鉄則だ。

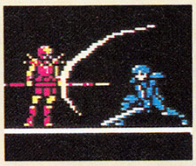
より強力なキャラクターに!!

ミラのしもべの像は、ある程度レベルが上がるとキャラクターをクラスチェンジしてくれる。この像の左右に聖なる井戸があって、水が沸いている。水を飲むと各種パラメータのひとつが1上昇する。

だが飲める回数には限りがある。この水を弱点補強に使うか、より強力なキャラクターを作るか、悩むところだろう。ファミ通編集部はより強力なキャラクターを作るのをおすすめするぞ。このゲームでは、分散している敵を早く撃破したり、ひとつの場所を守り抜かなければならないときが多い。だから、平均的なキャラクターよりも飛び抜けて能力が高いキャラクターを育て上げたほうが、絶対に有利なのだ。



⬅水は左右あわせて3回までしか飲めない。左右3回ずつじゃないぞ。飲ませるキャラに注意しよう。

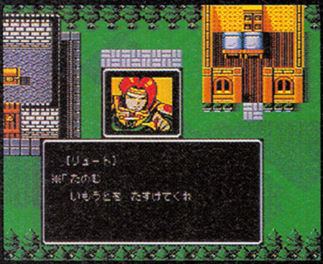


⬅主人公のふたりを優先的に成長させたほうが後半は楽になるぞ。

第2章までの井戸の場所	左	右
盗賊のほこら	す早さ	体力
解放軍のアジト	守備力	力
修道院	力	す早さ
海のほこら	体力	体力



アルムとセリカが再会するのはいつ？





第３章で出会ったふたりの主人公。考えかたの違いから結局別行動をとるんだけど、再会することは果たしてあるのかな？　とりあえず第３章のその後の展開をさらっと予測してみよう。

まずはセリカ。パオラ、カチュアのなつかしのPナイトふたりと出会ったあと、ゲーム中のセリフにもあったとおりミラ神殿を目指すのだ。途中、もうひとりのPナイト、エストを救いだすためにギースのとりでへと向かうんだけど、そこにいくまでにも仲間が何人か加わるぞ。たった４人でスタートした最初のころの寂しさがうそみたいな大所帯になるからね。

さてアルムのほうといえば、目的地のリゲル城はまだまだはるか先。とりあえずソフィア城を陥れた張本人ドゼーを倒すために、彼のとりでへと向かうのだ。

第３章では、マップ上のとりでから敵がどんどん登場してくるから、ここでレベルアップに励もう。

最後に、じつはアルムとセリカは、第３章で再会することはない。でもね、遠く離れたふたりだけど、この章を終える寸前に力を合わせることになる。詳細は次号でね。







花のメーガス3姉妹

FF新聞

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)
〈第32号〉
平成４年(1992年)３月20日発行

〝デルタアタック〟誕生のとき

以前ベストキャラ募集をしたけど、応募のなかにこんなのがあったのだ。

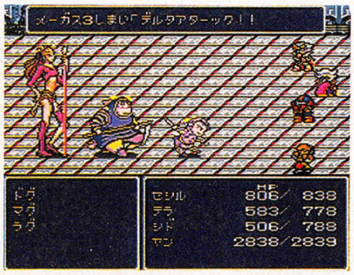
メーガスの小さい人に1票。私にそっくりでとても他人とは思えない！

愛知県　柘植良美

それから、こんな質問はがきも来ているぞ。

メーガス3姉妹って、だれかモデルがいるんでしょうか。じつは、まんなかの人がうちの姉によく似てるんですけど……。

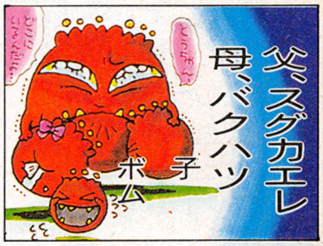
岐阜県　ミンウの孫



➡コミカルな外見とイヤな攻撃とのギャップが不思議なキャラ。

そんなわけで、今週はメーガス3姉妹の特集だ。

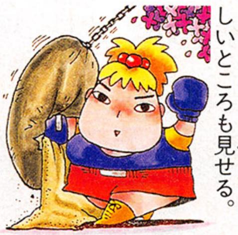
まず、モデルがいるのかどうか聞いてみた。「とくにいません。ただ、三位一体の攻撃をする敵を作りたかったんです。で、3人にできるだけ個性を持たせたら、あんな姿になりました」。(スクウェア・以下同)ついでに名前については、「夢野久作の小説『ドグラ・マグラ』から取りました。深い意味はなく、語感がぴったりだったので」とのお答え。最後にデルタアタックの由来については、「敵が使うリフレクってイヤですよね。味方の攻撃魔法が使えませんから。そこで、敵がリフレクを使い、しかも味方のリフレクが効かないような攻撃を考えた結果が、デルタアタックです」だそうだ。



3姉妹プロフィール

◉長女・マグ

自称18歳。武器・長い柄のついたカマ。特技・リレイズ。長女だが性格はノンビリしている。直接攻撃が得意だが、妹がやられるとリレイズで生き返らせる、という姉らしいところも見せる。



◉次女・ドグ

年齢24歳。武器・ヤリ。特技・攻撃補助魔法。3人のなかで一番のシッカリ者。いつも姉と妹の面倒を見ている。デルタアタックのポイントとなるリフレクをかける張本人で、コンフュなどのイヤらしい魔法も使ってくる。



◉三女・ラグ

年齢15歳。武器・ナイフ。特技・黒魔法。いつもチョコマカと動き回っているタイプ。デルタアタックのメインであるファイラなどの黒魔法を使ってくるが、長女のマグがやられると魔法のパワーが落ちてしまう。



紙上討論会・その後

12月20日号〝ATB是か非か〟の反論を、いくつか紹介しよう。

是に反論●ATBにどうしてもなじめない人がいるのを、メーカーも知ってほしい。

愛媛県　越智泉

非に反論●戦闘のときじっくり考えて行動したいと言っても、実戦を考えるとそんな暇はない。その意味でATBは画期的。

北海道　山岡智和

非に反論●アイテムを使いやすい順に並べるのが変だと言うけど、よく使うアイテムは出しやすい所にしまうのが当然。

群馬県　リンク

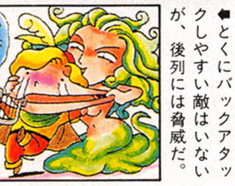
提案●ATBは好き嫌いがあるので、ターン制とどちらでも使えるようにコンフィグできればいい。

静岡県　マウントＰｏｒｉ

思い入れが伝わってくるようだったぞ。

▼FFなんでも図鑑

バックアタック



⬅とくにバックアタックしやすい敵はいないが、後列には脅威だ。

敵キャラが使ってくる攻撃方法。ふたとおりのパターンがあり、気配を消して味方の後から近づき襲いかかるばあいと、味方パーティーの後の空間に、霊体などが突如出現するばあいがある。わき道のない通路でもいきなりバックアタックをくらうことがあるのはこのためだ。ただ、もちろん画面上では区別されない。完璧に防ぐ方法はないが、味方パーティーのす速さが上がると、敵もバックアタックしにくくなる傾向にある。

FFプレーヤーズクエスチョン

開発室の敵キャラの巻

Q 開発室に出てくるスクウエアの人たちが倒せません。逃がさずに倒す方法があったら教えてください。

栃木県　シャンの愛人

A す速さが高い敵を逃がさないのは難しい。とにかく相手より早く魔法を唱えることだ。さて、唱える魔法だが、トードが効けば逃げなくなる。でも、唱えるのに時間がかかるので逃げてしまう可能性が高い。そこでおすすめなのがバーサクだ。唱えるのも早く、ほぼ確実に効く。狂戦士にしてしまえば直接攻撃しかやってこなくなる。あとは、トードなどで直接攻撃を押さえればいい。また、逃げないけれどHPのとてつもなく高い敵は、ブレイクの魔法やメデューサの矢などを使えば、石にすることができる。そのほか、トルネドも必ず効くから、直接攻撃とあわせて使えば簡単に倒せるのだ。



➡開発室最強。逃げ足が速く、まず勝てない。

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

〜神々の遺産〜

セガ　メガドライブ　3月20日発売　8700円

集中連載

第4回

今回は『シャイニング・フォース』を思う存分に楽しんでもらうために、予備知識として知っておいて損のない、ルーン大陸の紹介をするのだ。世界の歴史から現在の様子まで、ルーン大陸の全貌を暴いていくぞ！

ルーン大陸1000年前の出来事

ゲームの世界をさかのぼること千年の昔。このころルーン大陸には高度な文明があった。いまの僕らの世界よりもね。しかし、その繁栄の影で、人々の悪しき心がダークサイドの力を大きくしていったのだった。そして、その力はダークドラゴンと呼ばれる化け物を生み出してしまったのだ。

ダークドラゴンはすさまじい破壊力で、またたく間に地上を焦土と化してしまい、あとには草木1本残さなかったという。

でも、そんな無残な世界に残された人々から、何人かの力ある者がダークドラゴンに挑んだのである。そして彼らの力と文明のすべての力を持ち、長い戦いの末にダークドラゴンを倒し、封印することに成功した。

しかし、ダークドラゴンは倒れる直前に予言したという。1000年後に我は復活する、と……。



そして現在の世界…

現在の世界は、過去の恐ろしい出来事など忘れ去られた平和な世界だ。しかし、その影には復活を予言したダークドラゴンの存在、ルーンファウスト軍の不穏な動きがある。この不吉な運命は、どうやら絡み合って動いているようだ。

しかし、古代文明人も再度復活するダークドラゴンを封印するために、後継者を覚醒させる監視システムを温存しているのだ。ルーンファウストはまわりの国々を、軍事力で支配しながら、じょじょにガーディアナへと向かっているぞ。いまルーン大陸は激動のさなかにある。



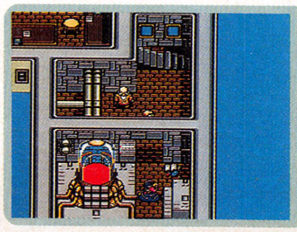


ルーン大陸広域





ガーディアナ



マナリナ

ルーン大陸にある12ヵ国内情を知っておこう!!

ガーディアナ

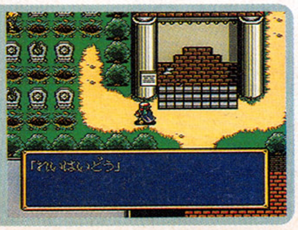
神々の遺産を守る使命を受け継ぐ。その気風は武を尊び、王族も質素な暮らしをしている。もともと小さな国なので武器の蓄えは少ないが、"光の剣"という建国以来の秘宝があるという。その昔は強力な軍隊もあった。

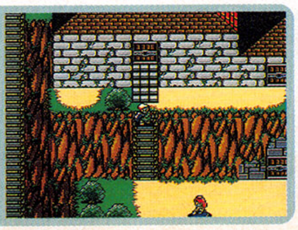
アルタローン

近くの鉱山から希少金属が採掘され、経済を非常に潤している。その豊かな暮らしぶりは、王族だけでなく市民も同じ。そのためか人々は、他国の人間を小バカにするような態度をとる。しかし、防衛面はかなり頼りない。

ガイドマップ!




シェード


バストーク

リンドリンド

もとは大陸外の人間が移民してできた町らしく、どこか異国情緒が漂っている。ルーン大陸の貿易の中心地。港が整備されていて、内外の珍しい品が集まっている。町の人のほとんどが商人で、商店や露天商で賑わう。

マナリナ

魔法使いの国。国とはいってもひとつの城のなかにある小さなものだ。魔法体系の奥義を窮める目的で、城内には研究所がいくつも設けられている。そのため優秀な魔法使いが集められているはずだが……変なのが多い。

シェード

入り組んだ山のなかにある村。バストークに向かう人々の休息の場であり、村人は旅人相手の商売で生計を立てていた。しかし、ゲーム中では村には活気がなく、教会のまわりには数多くの墓地が立っている……。

バストーク

森林地帯を治める規模の小さい国。王家は代々ワーウルフの血が流れている。経済は林業と採石で成り立ち、城や町は自然の地形を利用した作りだ。店もあるが、厳しい地形に自給自足の生活、品揃えは期待できない。

パオ

パオ大平原を領土としている遊牧民の国。人々はキャンプでの移動生活を営み、パオパブという動物を育てている。パオ大平原は昔から各国の干渉があり、それに備えて部族全員が兵士として訓練を受けている。

ワーラル

小さな島がいくつか集まり、ひとつの国を形成している海洋国。漁業で生計を立てているため、漁船をたくさん所有している。王家の先祖は大陸近海を荒し回った海賊で、城内には過去の戦利品が飾ってある。

ルドル

聖ドラゴニア山の麓の村。ドラゴニアに住む神竜族を崇拝する。ルーンファウスト軍を恐れた大人たちは村を捨てたため、子供たちが村を運営している。子供のなかには未来を予知することのできる者もいるという。

プロンプト

はるか昔から続く歴史のある村。賢者の国ともいわれているが、村人はイッちゃった人が多い。周囲からも隔絶されていたために、その文化や風習は古風で遅れている感がある。しかし、古代の秘密が隠されているらしい。

メタファー

古代の伝説の都市で、ウワサでは話を聞くものの、実際に確認した者も、その存在や証拠もない。古代人の文明や財産が昔のまま残っているという話もあり、その地に魅かれている者も多い。実在するかどうかもわからない。

ルーンファウスト

皇帝ラムラドゥの政策により、ここ数年で飛躍的に軍事力を高めた。その影には謎の人物がいるらしいが？　武力整備を最優先にしたため、市民の生活はかなり苦しい。町から離れた場所に要塞ルーンファウスト城が。

ドラゴンクエストV
天空の花嫁

―モンスター仲間システム―

キミのパーティに、あのモンスター達が参加して一緒に戦ってくれるぞ!! その数なんと50種類以上!! しかも武器や防具の装備もできるし、レベルアップまでしてしまうんだ!!



SUPER Famicom
スーパーファミコン
は、任天堂の商標です。

―新登場!!モンスター預り所―

仲間のモンスターが、いっぱいになったら預り所へつれていこう! ここではキミの仲間モンスターを入れかえたり預けたりできるんだ。



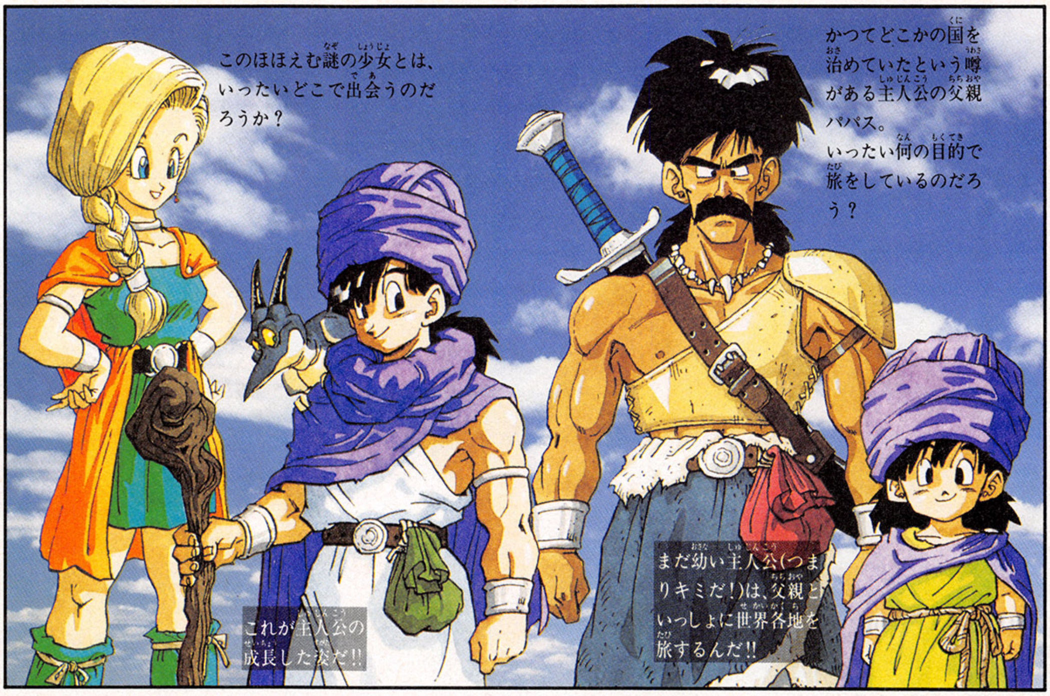
―複数入れ替えも可能!!楽しくなるぞ馬車の旅―

馬車の中のたよりになる仲間達、外で戦う仲間があぶなくなれば、即座にとびだし敵にアタック!! 入れ替えの人数まで選べる新入れ替えシステムが、キミの戦闘を強力に手助け!!



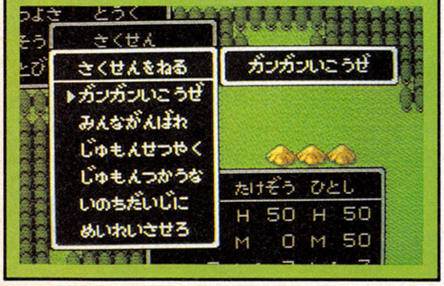
一本の壮大なストーリーと成長する主人公

父親に守られ旅する幼いキミは、成長し、やがて父を越える存在になるだろう。そしていつの日か出会う謎の少女がキミにもたらすものとは…一本の壮大なストーリーによるかつてない大冒険がキミを待ちうける。



―超強力になった新型AI(人工知能)!!―

キミは、ほうふな作戦コマンドの中から次の作戦を選ぶだけ! 仲間たちは超パワーアップされたAI(人工知能)で、戦ってくれるぞ!!



―新コマンドは〝めいれいさせろ〟だ!!―



とても便利なAI(人工知能)だけど、時には自分流の戦い方をたのしみたい。そんな時には、このコマンドを選ぶんだ! 一人一人がキミの命令に従い、思いどおりの戦闘ができるぞ!!

1992年5月31日 発売
価格9,600円(税別)

スーパーファミコン用ROMカセット
12メガバッテリーバックアップ

DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV 天空の花嫁

スタッフ シナリオ・堀井雄二/モンスターデザイン・鳥山明
音楽・すぎやまこういち/プログラム・㈱チュンソフト
企画制作・㈱エニックス



ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
お問い合わせ 03-3371-5581 ☆電話番号は正確にお願いします。☆



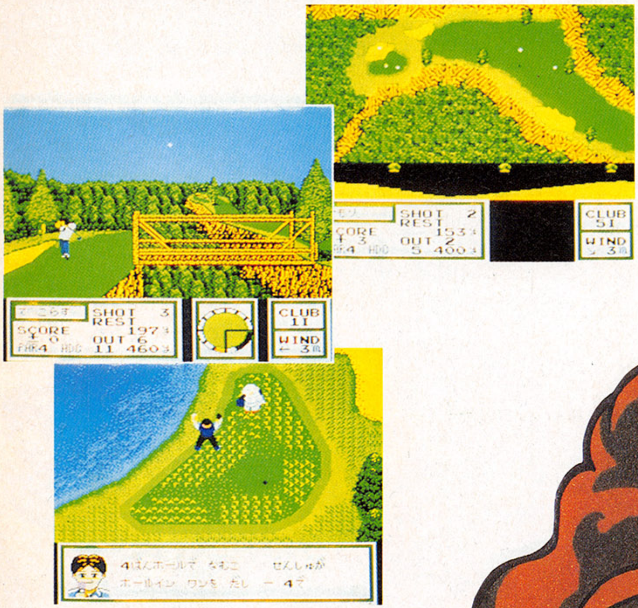
MEDIA RINGS CORPORATION
PC Engine
2人同時プレイ(仲良しシステム)が楽しめる
ギャグシューティングゲーム登場!!
王
トイレキッズ
TOILET KIDS
楽しくてちょっとアブナイ…、ワクワク度
100%のシューティング・ゲームの登場!!
大介&花子が、ウンピ大王率いる臭～い奴ら
を相手に熱い戦いを展開。2人同時プレイ
で、泣くも、笑うも2人仲良く味わおう!!
3月6日発売!!
価格6,900円(税別)
株式会社 メディアリング
〒104 東京都中央区銀座5-13-12 サンビル6F 三菱樹脂株式会社内
TEL.03-3215-0877 FAX.03-3248-0614
メディアリンリンサービス
TEL.03-3589-6033
©1992 MEDIA RINGS CORPORATION

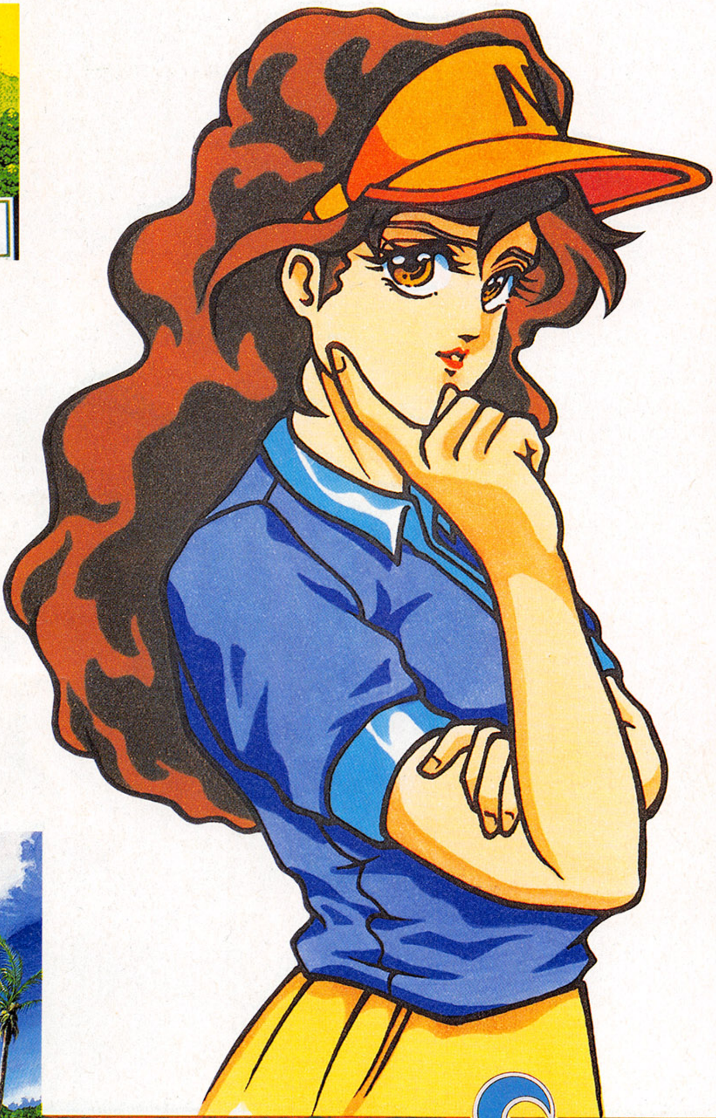

MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 の使用を許諾したものです。
いま、伝説の嵐が吹き荒れる!
A storm of legendary force is brewing……
ACTION GAME
全米ヒットの「ストームロード」
3月発売予定
STORMLORD
戦略的なゲームプレイ。A Riveting Game of Strategy
世界を感じるモダンなグラフィックス。Dazzling Graphics
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects
MICRO WORLD
世界品質。続々日本上陸!!
The KICK BOXING
CD-ROM
ザ・キックボクシング
MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 の使用を許諾したものです。
SLIME WORLD
It's Melt, or be Melted!
溶かすか、溶かされるか!
Adventure Game
「スライムワールド」
ぜひ、日本の皆様もこの不思議な冒険の旅をお楽しみ下さい。
THE DAVIS CUP Tennis
CD-ROM
ザ・デビスカップテニス
NEXT GAME
ビルダーランド
マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

ファミリー コンピュータ™

ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

namcot





こんなゴルフもあるよね。



ナムコクラシックII

3月13日 発売予定 5,900円(税別)

眉つりあげてスコアを追うのも良いけれど、たまには変則ルールで気分転換。ナムクラIIならモードは8つ、ポイントマッチもいいじゃない?

もちろん正統派は練習モードで修業してトーナメント優勝を目ざそう。4人まで遊べるのも親切だよね。

「遊び」をクリエイトする──
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21


ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
キャンドルの炎が消える時
この世に破壊の嵐が吹き荒れる
炎は邪心により揺らぎ
善なる心により輝きを増す
暗闇は封印せし魔神を
時の狭間から復活させる
キャンドルの炎を消してはならない
繁栄は炎とともにある
災いは暗闇とともに訪れる
The Magic Candle
マジックキャンドル
'88全米ゲーム・オブ・ザ・イヤー　RPG部門賞受賞作
ファミコン用ソフト
本日発売
(3月6日)
定価7,800円(税別)
© SAMMY 1992
TM & © 1989 MINDCRAFT SOFTWARE, INC.
Nintendo GAME BOY ゲームボーイは任天堂の商標です。
待望の4人同時麻雀!
ローカル・ルールの設定も可能。
雀四郎
JANSHIRO
ゲームボーイ用ソフト
3月27日発売
定価3,800円(税込)
© SAMMY 1992
マルチプレイモード「フリー対戦」
1〜4人までなら何人でも麻雀が楽しめ、
足りないメンバーはコンピュータの中から
自由に選ぶことができます。
麻雀アカデミーモード
それぞれ得意技を持ったキャラクター達と、
勝ち抜き戦を行う一人専用モードです。
点数計算モード
初心者の方に最適です。
実際の麻雀の計算機としてもつかえます。
サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760
Sammy サミー



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM®
LICENSED BY NINTENDO
優劣、剣技にて決す！
torigawa

サミー・スーパーファミコン第一弾！

ファンタジック　バトル・アクション

BATTLE BLAZE

バトルブレイズ

華麗、多彩、
個性ある技の数々
緻密なグラフィックスによる
リアルな動き
技と防御の組合せにより
戦略的格闘を実現

1Pモード。「ザ・ヒーロー」
2P対戦可能。「ザ・バトル」
称号が得られる。「プレイ評価」



主人公の聖剣レクサリオと巨大な長剣ヘル・ブレードの壮絶な戦い。



女人帝国のリーダー・フィリア。素早い動きと華麗な技は侮れない。



獣人族の王シャザー。大気中の電気エネルギーを自在に操る能力を持つ。



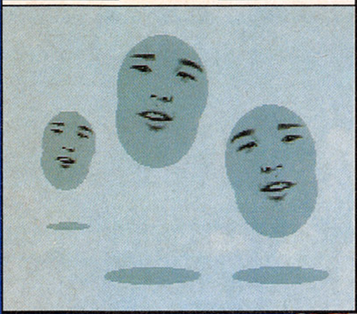
剛力ガストフの操るモーニングスター。その破壊力は絶大だ。

5月1日発売予定

サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760

Sammy サミー

DERBY



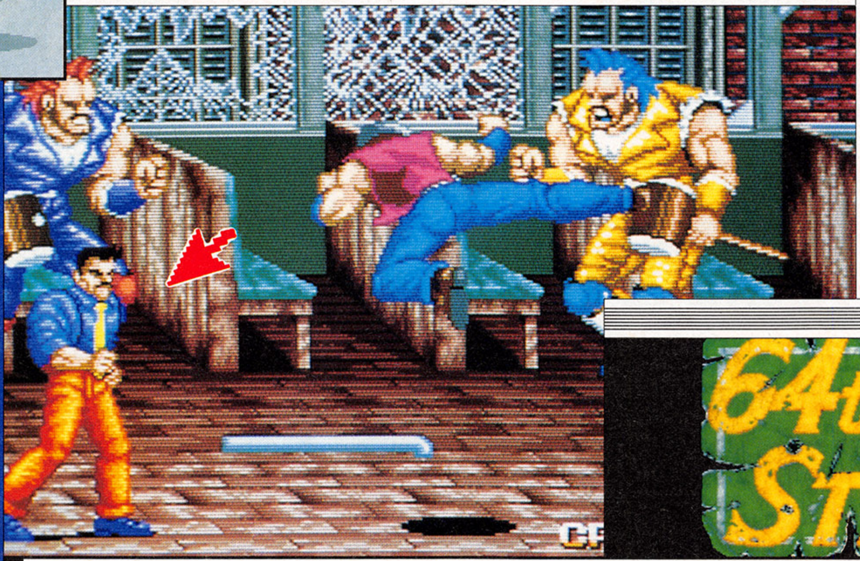
ACTION

同期の入社は俺を入れて３人だったが、いまはその３人ともアスキーにはいないのだ。まーアルバイトだったんだけど。ほかのふたりは元気か。俺は元気に馬の世話になってるぜ。

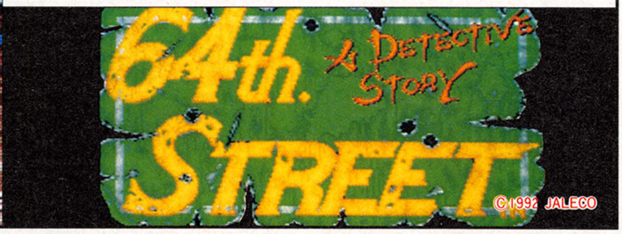
COMMENT

アクションゲームを遊ぶのは、ストレスを発散するのに有効な手段だ。殴る。蹴る。投げ跳ばす。ヒットして相手がふっとぶ姿を見ると、胸の内がすっとしてくるだろう。これで、明日から新鮮な気持ちで頑張ろうと、意欲がわくものだ。『64番街』はそんな明日の活力を求める人たちには、もってこいのゲームだぞ。１コイン入れて溜っているストレスを発散しよう。

MAIN SCREEN



TITLE



アーケード
ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

64番だか69番だか知らんがとにかく殴れ！

64番街を舞台に繰り広げられるストリートファイトの数々。FMWマット上で行なわれている過激な喧嘩殺法が、ゲーム画面に展開されていく。やらなければこっちがやられてしまう。目の前にいる相手は誰でも殴り跳ばせ！

アレンとリックの



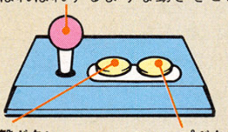
選べよ





⬆➡探偵事務所を営むリックとその助手のアレン。いくつもの難事件を協力して解決してきたが、今回の事件もふたりの協力なしには解決できないだろう。たぶんそうだ。

操作方法など



8方向レバー
リックやアレンを自由に操る。ギャルがほれぼれするような動きをせよ。

攻撃ボタン
パンチやキックを放つ。アイテムを拾うときはこのボタンを押す。押せ。

ジャンプボタン
ジャンプする。攻撃ボタンと組み合わせて使えば、跳び蹴りだって可能。

必殺技ってのもありんす

ジャンピングアッパー



⬅⬇攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと、必殺技が使える。さらにレバーを組み合わせれば、さっきと違う必殺技が……。芸達者な探偵野郎だ。

サマーソルトキック



まずは事務所の前で



行くぜアニキ

⬆彼らは一心同体だ。いつも抱き合ってお互いを確認する。戦いの前には必ず抱擁を!!



痛いってば

⬅人相の悪い人に、正々堂々という言葉はない。背後から平気で殴ってくるぞ。指さし確認は怠らないこと。



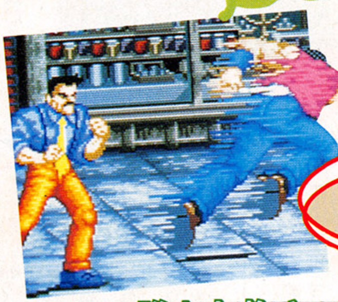
協力しよう

⬆探偵と助手の関係は、殿と家来の関係と同じだ。殿は家来を鉄砲玉として使える。え？　逆も使えるの？

ウォッホホ



➡たくましいお兄さんが待ちかまえる街角。あんまりそういう光景には出くわしたくないわな。マジな話で。



➡タックルはアレンの必殺技。助走はしなくても大丈夫。いいぞ。

タックルタックル
タックルほい

MCハンマーはゲームが違うっす



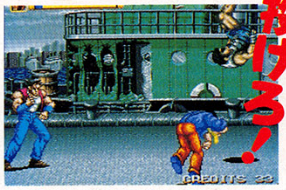
⬆ハンマーを振り回すワガママな兄弟。ハンマーの震動でヤンマーはマーボー。威力はカメがひっくりかえるぐらい。わりと強い。すごいよ。

誰とも抱きつく



俺の存在は?

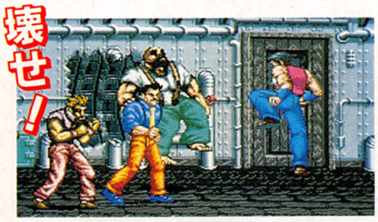
⬆探偵は人に抱きつくのが好きだ。誰にでも抱きつくぞ。人見知りはしない。



投げろ!

⬆敵を投げ跳ばして、別の敵にダメージを与えることもできるぞ。

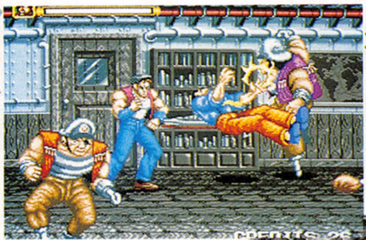
壊せ!



⬅相手を壁に投げつけて、壁を壊せ。アイテムが!



⬆リックの必殺技、ナックルパート。猪木もよく使うよね。反則なんだけど……。



海の人

⬅船長らしきオヤジがふたり出現する。どちらが船長かは不明。船長が複数いるのかもね。多けりゃいいってもんじゃないけど。

あぁ、愛のムチ



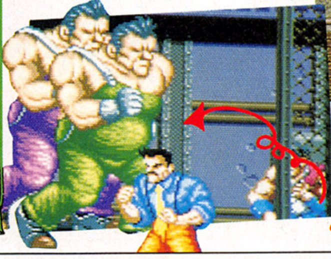
リックとアレンは絶対の信頼関係で結ばれている。しかし、ひとたび喧嘩が始まれば、信頼関係も愛人関係もない。殴れるものは副編集長でも殴る。それが彼らの主義。殴られたほうも情熱込めて殴り返せ！

➡暴走するトロッコに乗って戦う探偵と助手。なんでこんなことになったのかわからぬが、とにかく殴れ。



速いです

⬅ボスを営む人たち。時給800円ってことはないだろう。いまどきそんな安い会社はない。



あんたがたタフマン

COLUMN



探偵と助手の関係

助手は修行中の身。先輩野郎に影のように寄り添い行動を真似し、すべてを学習する。いうなれば寄生虫。養分を吸い取るだけ吸い取ったら、「独立します」のひとことでさようなら。ああ、かわいそうな先輩野郎。比類なくひからびた先輩野郎……。

でもこのゲームの場合は違う。しつこく寄り添う。いつまでも寄り添う。先輩のストリートファイトにつき合ったりするぐらいだから、よっぽど先輩が好きか、それとも探偵としての先輩の仕事を学習できないか、どっちかだ。後者のほうがいいな。前者はサブやんな感じがするからな。たまに殴っちゃったりするあたりもあやしいな。ムチとか使ったりな。ああ比類なき倒錯野郎（想像しすぎ）。

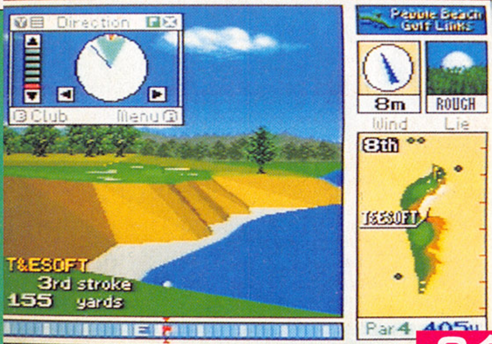
PRESENTS

読者プレゼント

3月20日号の当選者は4月10日号（3月27日発売）で発表だ!!

ゲームソフト

1 ペブルビーチの波濤



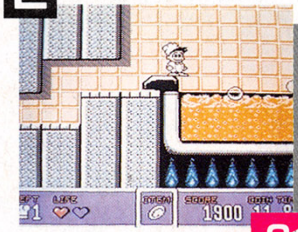
3名

ティーアンドイーソフト スーパーファミコン

『ペブルビーチの波濤』は、『遥かなるオーガスタ』に続く3Dゴルフシミュレーションなのだ。

2 ワンパクコックンのグルメワールド

料理人コックンが主人公のアクションゲームなのだ。



3名

タイトー ファミコン

3 シャドー・オブ・ザ・ビースト

グロテスクな雰囲気がウリのアクションゲームだ。



3名

ビクター音楽産業 PCエンジン

4 スライムワールド

ネバネバしたスライムの巣窟を探検するアクションゲーム。

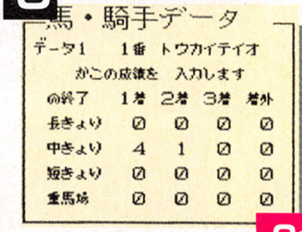


3名

マイクロワールド メガドライブ

5 DX馬券王Z

競馬ファン歓喜の競馬予想シミュレーションソフト。



3名

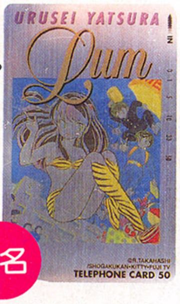
アスミック ゲームボーイ

テレホンカード

6 うる星やつら

いまだに愛されている、根強い人気の『うる星やつら』。ゲームボーイ版でゲーム化も決定しているのだ。

110-118473



5名

7 ドラえもん

恒例の劇場版が絶賛公開中。今回の作品は雲の上の世界を舞台にした物語。



2名

ホワイト加刷

8 きんぎょ注意報!

『きんぎょ注意報!』のテレカを3枚ひと組でプレゼント。



1名

ホワイト加刷

9 魔道王グランゾート

3月27日にオリジナルビデオが発売される『グランゾート』。テレビ版よりも迫力あるシーンが見ものだ。

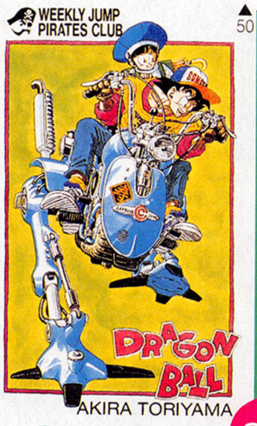
110-68952



1名

10 ドラゴンボール

日本で一番知名度のあるマンガといってもおかしくないほど、超有名な『ドラゴンボール』。テレビアニメ、劇場アニメ、ゲームとすさまじい人気なのだ!!



2名

ホワイト加刷

締切 3月12日

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 3月20日号

住所はハッキリと

2/28号の当選者発表

ゲームソフト

●バトルブレイズ
北海道　稲場　光
愛知県　深見卓広
秋田県　沖田尚也

●ひらけ！　ポンキッキ
静岡県　深谷春日
埼玉県　池田夕海
兵庫県　柏木ちえこ

●ゲンジ通信あげだま
東京都　斉藤智成
高知県　武市香寿子

●電忍アレスタ
岐阜県　水野貴大
大阪府　丸野大樹
広島県　中森浩二

●ブービーボーイ
愛知県　坂井　保
静岡県　米山　寛
東京都　小柳恭資

テレホンカード

●プロフットボール
大阪府　西本嘉嗣
宮城県　佐々木智紀
秋田県　須田克敬
茨城県　宮崎和孝
徳島県　中山和明

●シムアース
埼玉県　皆川元気
北海道　大内宜人
京都府　原　圭二
大阪府　奥野由美
神奈川県　秋谷　進

●ゲンジ通信あげだま
大阪府　細原正和
福岡県　穴見　優
福島県　鈴木瑞徳
埼玉県　三橋浩之
愛知県　梶田紀子
他15名

●ウルトラマン
埼玉県　鈴木友子
京都府　今井知美
愛知県　畠山和之
岡山県　河村直子
大阪府　辻野敬子

●ブッシュベイビー
千葉県　香取美和
兵庫県　近藤恭子
東京都　後藤健司
千葉県　清田修市
埼玉県　鈴木恵美
その他5名

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



ガバスシステム

GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

『天外魔境II 卍MARU』の主人公は?

戦国○丸

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1992年3月20日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック第59回

1984 DATA EAST

HELLO GATEBALL

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／大堀康裕

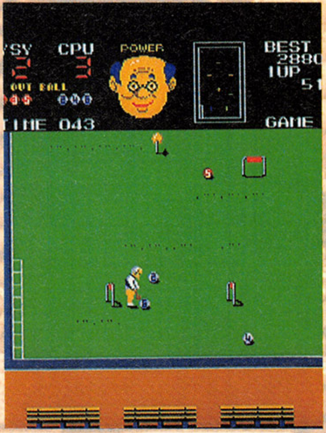
痛烈スパーク

『ハローゲートボール』は'84年にデータイースト株式会社が開発、販売したスポーツゲーム。題材はいうまでもなくお年寄りのためのスポーツ、ゲートボールである。このゲームが比較的若い年齢層が集まるゲームセンターに登場したとき、やはりそのインパクトはかなりのものだった。データイースト社では、一連のヒット作に『プロゴルフ』、『プロテニス』、『プロサッカー』などの〝プロ〟スポーツシリーズがある。そしてそのシリーズの延長線上に『フィッシング』やこの『ハローゲートボール』がある。後者になればなるほど、単なる受けねらいで企画された感は否めない。ここらへんの独特の節操のなさには、データイースト社、通称デコのおおらかで痛快な社風や経営理念などがうかがえる。そんな独特な魅力を持つ、デコらしい奇抜さはその後の作品の随所に見られる。類似した作品が多く見られるこの業界の中で、デコはひときわ妖しく光りを放つ、特異な存在になっている。

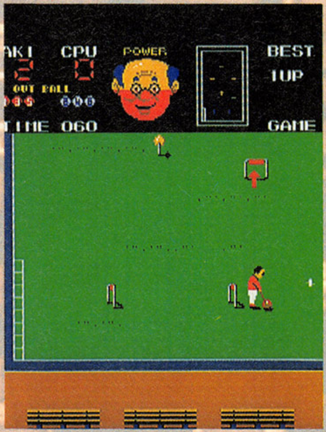
激しく強烈なインパクトで登場した『ハローゲートボール』だったが、ゲートボールのルールがあまり知られていなかったことが原因で、結局ヒットには至らなかった。

だが、このゲームにはコミカルでアナーキーな笑いの要素や、プレーヤーを熱くさせる要素がいくつもあった。ハゲオヤジの顔全体がパワーメーターになっていることが、まず笑える。ハゲだけでも十分笑えるところだが、真っ赤になって踏ん張り、「ウ〜ン、ウ〜ン、ウ〜ン」などという見事に痛切な効果音が、笑いをさらに激しい大爆笑にかえる。

そしてプレーヤーを熱くさせる要素として、ゲートボール本来が持つスパーク打撃が挙げられる。まずプレーヤーは第1ゲートに球を通さなければならない。その後第2、第3とゲートをくぐり抜け、最後にはゴールにタッチして終了する。だが、わざとゲートを通過せず、ゲート付近で待機。つぎに相手チームの球がそこへ紛れこんできた場合、その球へ自分の球をぶつけ、タッチする。これでスパーク打撃を行なうことができる。自分の球に相手の球を密着させ、木製のハンマーで自分の球を叩き、その衝撃で敵の球をフィールド外に跳ばし失格させる。これをやられると、パワーメーターではないが、はっきりいって頭に血が上ぼってくるほどの怒りがこみ上がる。実際のゲートボールでよく人間関係が壊れないものだと、感心する。経験を十分につみ、人生の酸いも甘いも知り尽くした、精神的に成熟した老人ならではのスポーツだと思わず実感させられる。

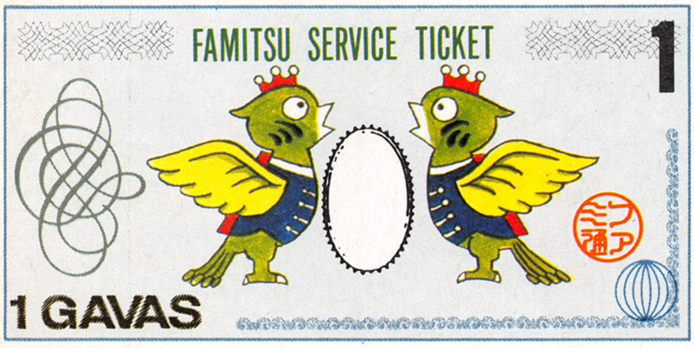


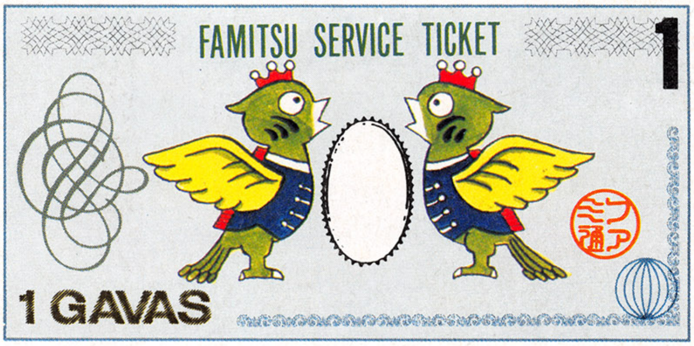
☗ハゲオヤジの顔全体がパワーメーターになっているのが滑稽。真っ赤になって踏ん張ったとき、最大のパワーを発揮。

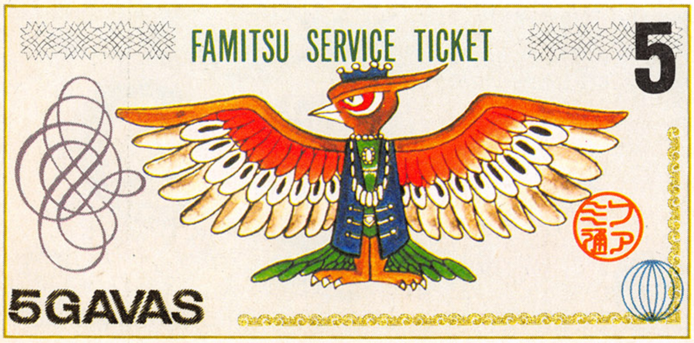


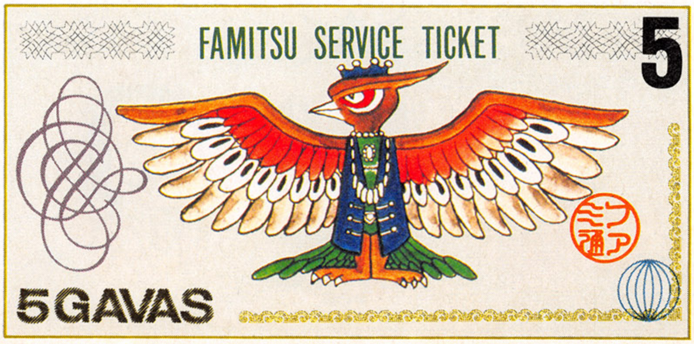
☗登場するキャラクターはすべて年寄り。ばあさんにじいさん。ハゲのじいさんに白髪のじいさん。ハゲメガネじいさん。

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることは出来ません。











チップコラム
フィットネス16のポイント



肥満とは?●やせたいと思っているみなさん、なんの知識もなくやせようとするのは危険だぞ。とくに食事量を減らしてダイエットするのは身体を痛めるばかり。そこで正しいシェイプアップの要点16を紹介しよう。まずは肥満について。肥満とは体脂肪の比率が多いこと。太ってても日頃運動していれば脂肪より筋肉が多く、普通の人より健康で病気にかかりにくいのだ。太ってても心配ないけど、肥満は成人病などの要因になるので注意。

チップコラム
フィットネス
16のポイント



運動してもやせられない?●どんな運動でもやせられるわけじゃない。瞬発的な運動をするテニスや野球などのスポーツでは、逆に太ってしまうこともあるのだ。なぜなら運動後に飲むジュースなどで、消費エネルギーよりも摂取カロリーがオーバーしてしまうから。ちなみに体重1キロ減らすのに7千キロカロリー消費が必要だ。フルマラソンを2時間半で走っても2千400キロカロリー。効率よくやせるには正しい運動法が必要だぞ。





チップコラム

フィットネス16のポイント



肥満になる原因は食生活にある●1日中ごろごろしていて、ご飯を食べる時間も決まりがない。おなかが空いたらお菓子をつまみ、寝る前にもなにか食べる。これが一番太るのだ。また逆に1日2食、1食しか取らないと、

身体は飢えをしのごうとし、一度に栄養を吸収、脂肪として蓄えるので逆効果だ。規則正しく、なるべく時間を崩さず1日3食を守ることが大切だぞ。これから解説するシェイプアップを実行すれば身体にもすごく良いぞ。



脂肪を燃やす代謝●食事を取らず脂肪を落とすとは、筋肉などに含まれる体内エネルギーをすべて使い果たしたうえで、脂肪から無理やりエネルギーを補充すること。これでは身体に悪いぞ。しかし代謝機能を活発にし、むだな脂肪を燃やすのなら身体の活性化にもなりグット。この代謝は人間の場合、無酸素エネルギー代謝系と有酸素エネルギー代謝系の2種類がある。脂肪を燃やすのは酸素を取り入れ栄養を分解する有酸素の方だけだ。





チップコラム
フィットネス16のポイント



代謝のメカニズム●生物はみな、身体を動かすとき食べ物から得た栄養をエネルギーに変え筋肉や内臓の細胞を動かす。この栄養をエネルギーに変換することを代謝というのだ。無酸素は酸素を使わず、有酸素は酸素を使い栄養を分解する。酸素を使うと無酸素では燃やし切れなかった栄養を完全に燃やし汗として発散する。これが新陳代謝だ。このとき脂肪の分解物、脂肪酸が必要となりむだな脂肪がなくなるわけなのだ。



代謝の特徴●脂肪を燃やす燃やさないというほかに、代謝にはおおきな特徴がある。それは、作り出したエネルギーをどのような運動に利用するかということ。有酸素系は持久力の必要な運動。無酸素は瞬発力が必要な運動だ。つまりテニスやサッカー、野球などのスポーツは、脂肪を燃やさない無酸素系に頼るってこと。だから、やせるためには脂肪を燃やす有酸素系運動➡持久力が必要な運動➡エアロビクス運動をすれば良いのである。







やせるための運動●みんながやっていた運動では、脂肪が燃えないことがわかったかな。もちろん筋肉がつくから体格は良くなるけど、均整の取れたプロポーションは期待できない。そこでお勧めするのがジョギングだ。

有酸素系運動、つまりエアロビクスの中で一番手軽、いつでもどこでも身体ひとつででき、各自の体力に合わせて調節自由と利点が多い。さらにエアロビクス効率がよく、脂肪を短時間でたくさん分解できるんだぞ。

チップコラム
フィットネス
16のポイント



ジョギングのやりかた①●エアロビクスで重要なのは、ジョギングをする距離ではなく時間。全力の40~60パーセントの力で、20分~30分続けて走ることが大切だぞ。なぜなら脂肪はすぐに分解しないから。走り出してから12分間のエネルギーは、筋肉中にある栄養素だけである。12分を過ぎた段階から血液中に脂肪酸が溶け込むので、20分程走り続けないと効果的ではないぞ。ただ走る時間をのばし過ぎても逆効果なので要注意。



4月3日号(3月20日発売)につづく


アイドル STUDIO
HITOMI YOSHIZAWA
吉沢 瞳
撮影 中村誠作



──ローラースケートが好きだって聞いたんだけど、得意なの?

瞳　小学生のころは得意だったんですけど、最近はどうかなぁ。

──じゃあ、家のなかより、外でなにかをするほうが好きなの?

瞳　家のなかだと寝るしかないから(笑)。暇なときは、友だちとよく映画を観に行ったりしますね。

──最近は、どんな映画を?

瞳　『カーリー・スー』を観ました。最初から最後まで、笑ってしまうところが多くて楽しかったです。

──これから、ぜひ観てみたい映画ってある?

瞳　あります。これから映画になるやつで、なんだっけ、ビデオで十巻ぐらい出てるの。

──えー、『ツインピークス』?

瞳　それです(笑)。まだ一巻しか観てないから、続きを観たいです。

──最後に、プライベートで一番やってみたいことと、仕事での目標をひとつずつ聞かせて。まず、プライベートから。

瞳　う〜ん、なんだろうなぁ。

──難しく考えずに、いまこの場で思い浮かぶことで。

瞳　ディズニーランドに行ってみたいです。行ったことがないんで。

──では、仕事での目標は?

瞳　息の長い、存在感のある歌手になりたいです。映画とかドラマとか、いろいろなことにも挑戦していけたらなぁ、と思ってます。



HITOMI YOSHIZAWA

INFORMATION

●東鳩オールレーズンプリンセスコンテストで、見事プリンセスとなった瞳ちゃん。3月25日にはハミングバードから『1秒の鼓動』で、いよいよデビューするのだ。

●レターのあて先

〒107 東京都港区赤坂2-8-15
オリエントニュー赤坂202号
㈱ヒラタオフィス 吉沢瞳WF係

スタイリスト・佐藤ミサキ　ヘア&メイク・天野一浩

アイドル ウイークリー

―レコード会社、プロダクション宣伝マンが語る―

ウチはこのコをプッシュします！

春もすぐそこまできている今日このごろ。いかがお過ごしでしょうか？ デビューラッシュと言われるこの季節。各社の宣伝担当者にイチオシの女のコを紹介してもらったぞ。

イエローキャブ
マネージャー・岡嶋



3月25日にソニーからビデオ、ワニブックスから写真集が出る、細川ふみえです。4月10日レンタル開始の東映Vシネマ『ビックボス』にも出演します。バラエティーなどにも挑戦し、先輩かとうれいこに続いてくれることでしょう。

EPICソニー
ライフサイズレーベル・児嶋



恋する女のコのトキメキや切なさを大切に歌っているQlair。最新シングル『さよならのチャイム』も大好評。まだQlairをよく知らない人は、春休みライブハウスツアーにぜひ遊びに来てくださいね。'92年はQlairを要チェック!!

サンミュージック
第三制作部・水野



2月26日に『恋のしのび雨』でデビューした、大石円。北海道出身で、学生のころに数々のコンテストに入賞という実績があります。演歌歌手ですが、衣装は全部洋服なので、いろいろな円をお見せできます。若手演歌の星となるはず。

ビクター音楽産業
宣伝2グループ・青木



昨年、夏の高校野球ポスターキャンペーンに起用され、注目を集めた大路恵美です。ドラマに出演し、女優として活躍中の彼女が、この夏レコードデビュー予定。曲は、繊細ながら芯の強い女のコを歌った内容のものになるはずです。

ポニーキャニオン
宣伝企画部・飯原



ゼルダ姫でおなじみの新島弥生ちゃん。セカンドシングル『恋はあせらず』が4月17日に出ます。すでに2本の映画にも出演している大物ぶり。キャンペーンなどでみなさんの近くに行ったときは、ぜひ応援しに来てくださいね！

ワーナーミュージック
邦楽本部宣伝課・鳩貝

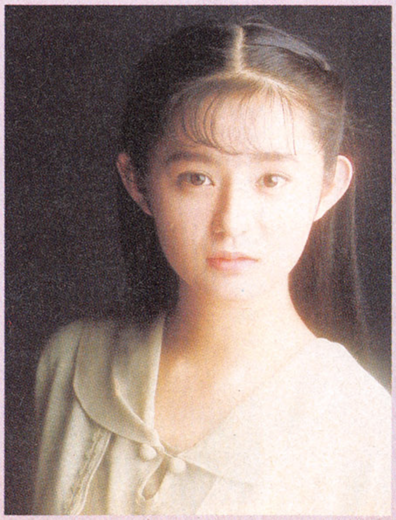


天使なのか、小悪魔なのか、まったくたいした15歳の西野妙子。愁いを含みながらも、どこか甘さを残した歌声と、スタッフも驚くプロ根性。アイドルの常識を破る妙子をスタッフ一同大プッシュ。『246Herat Breakers』も発売中。

IDOL NEWS

薬師寺容子、武田雅子のミニコンサートなのだ！

毎年3月14日のホワイトデーはなにをしてる？ チョコレートをもらえない、かわいそうな人たちには関係のない日だよね。そんな人たちに贈るのがこの『薬師寺容子・武田雅子ホワイトデー・ファッション・コンサート』なのだ。銀座三越屋上(森の劇場)で昼3時スタート。もちろん無料だよ！



●(左)薬師寺容子
(やくしじ　ようこ)
昭和49年12月31日東京都生まれ
身長：166.6センチ
B78-W59-H80　血液型：A型
特技：クラシックバレエ、日舞
レターのあて先
〒106 東京都港区六本木6-6-2
ハローマイク　薬師寺容子係

●(右)武田雅子
(たけだ　まさこ)
昭和43年12月23日静岡県生まれ
身長：160センチ
B83-W58-H85 趣味：ファミコン、ホラー映画鑑賞
レターのあて先
〒160 東京都新宿区舟町12
ブルーム　武田雅子係



3週連続

日記でパリジェンヌ

アイドルが書く日記のコーナーですが、タイトルは再考の余地アリですね。



今井佐知子（Qlair）の巻



●いまいさちこ '73年12月27日生まれ 身長157センチ 体重41キロ A型
●先週に引き続いて、Qlair春の全国ツアー情報。わーい、楽しむベシ!!
〈Spring Live Tour日程〉
4月1日 大阪アムホール
4月2日 名古屋クラブクアトロ
4月3日 大宮フリークス
(問)EPICソニー ☎03・3475・2667
●来週も見逃せるはずがない……。

○月×日
今日から卒業テストが始まる。教科は政治経済と体育。このテストが終わったらもう卒業……、なのにカンニングしちゃった、思わず……!! いけないこととわかっていながら今思い出してもニヤニヤしちゃう。前の席の子に小声で「わからないよう」といったらプリントをすす〜っと右側にずらしてくれた。それをついスラスラと写してしまったというわけ。いや〜なかなかのスリルですよ。うん♥ 結局写し間違いがあったから効果ゼロって感じ。やっぱり実力で勝負しないとネ!? ちなみにいつもやってるわけではないよ!

△月×日
夕方から雑誌のパーティーで、いろ〜んな人に会えた。〝アイドル大集合〟つーぐらいで宅八郎さん(?)も出席していた。宅さんはTVで見るよりもキレイな髪をしていて、キレイといえば菊池桃子さんや西村知美さんを近くで見たときはあまりのキレイさに驚いてしまった私です。

×月○日
朝起きると雪が15センチくらい積もっていた。おかげで学校へ行くのにホントーにたいへんな思いをした。なんてったって1時間で行ける学校に2時間もかかっちゃってもう……。やっとの思いで学校へ着くと先生が「テストは1日延ばす。気をつけて帰れよ」とひと言。つまり学校にいたのは1、2分。足がしもやけになりそうな思いをして学校へ行った私の立場は……、と落ち込みつつ帰りに友だちと買い物に出かけた自分の行動力にはビックリ。卒業したらなかなか会えなくなる友だちと遊べて楽しかった。そして急に淋しくもなった。でも友だちは変わらないわけだし、いつまでも大切にしたい仲間!!

○月△日
朝方震度4の地震がおこった。両親はいとこの家に行っていたのでいなかったんだけど、隣で寝ていたお姉ちゃんが飛び起きて玄関を開けに行った。突然の揺れのなか、ビックリしながらも「きっとこのまま家がつぶれて行くんだな」と冷静に布団にくるまっていたお気楽な私。頭の上からぬいぐるみが落ちてきたときは、さすがに目を覚ましました。なにか起こったときには、きっと私が誰よりも一番に死んでしまうんじゃないか……、と思っている今日このごろなのです。



私の大切な友達!!

今週のキーワード レ

このキーワードを3週ぶんつなげると、ある言葉が完成します。正解がわかったら、はがきに住所、氏名、年齢、キーワードを書いて、「Qlairちゃんサインプレゼント」係まで。抽選で10名さまに、直筆サインをプレゼント!!

●ファンレターのあて先／〒107 東京都港区赤坂6-15-1 赤坂ミツワビル401 メリーゴーランド Qlair WF係

CM GIRLS 後藤妙子

10代だけのバーガーいかがですか?



ケンタッキーの〝カーネルバーガー〟を、もう食べたかな? ポール牧と女のコの掛け合いがなかなか楽しいのが、このCMなんだよね。そんなわけで、今回のターゲットはケンタッキーのCMに出演した女のコ、後藤妙子なのだ!

いっしょに仕事をしたポール牧の印象は? 「怖い人かな? と思っていたら、そうじゃなかったんです。〝変なおじさんだと思っていいから〟と、やさしく言ってくれたんです。お仕事でもないのに指パッチンをやってくれたり、いっしょに指パッチンポーズで記念写真を撮ったりと、楽しい人でした。お仕事にも一生懸命ですごい人だとも思いました」とのことだ。

では、妙子ちゃん自身はどんな女のコなのかというと……。「なにがあっても立ち直りが速く、いつも元気でいられます」だそうだ。「私はお仕事が好きだから、これからも自分なりにがんばっていきます。みなさんも好きなことを大切にして、がんばってください」と、みんなを元気づけてくれたのだ。そんな妙子ちゃんを応援して、元気づけてあげたいね。



●後藤妙子（ごとう たえこ）
昭和50年5月24日神奈川県生まれ 16歳
身長:170センチ B83-W61-H88
レターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前5-41-14-204
オフィスKEN 後藤妙子WF係



GOODS

現在自分が暮らしている世界と似たような第2の世界が、存在するなんて話があるよね。なんとそれがいま現実化したのだ。仮想現実空間と呼ばれるバーチャルリアリティーがそう。目の位置にモニターが付いたゴーグルをかぶり、手には特殊なグローブをはめる。ゴーグルをかぶると、ゴーグル内のモニターには見たことのない世界が広がっている。自分が右を向けば、モニター内の景色も右を向いた風景が映る。グローブを使ってモニター内の物体をつかむことも可能だ。そう、このモニター内の世界が第2の世界。この世界ではキミの行動は思いのままだ。非現実的な行動も可能なのだ。現実を抜け出してこのモニターのなかに住んでみたいと思わない？　近い将来、可能になるかもね。







➡カプコンのアクションゲーム『超魔界村』がボードゲームになったのだ。各プレーヤーは主人公アーサーとなり、愛するプリンセスを救出するのだ。●**超魔界村ボードゲーム　3千円　ツクダアイデアル**　☎03・3871・3191

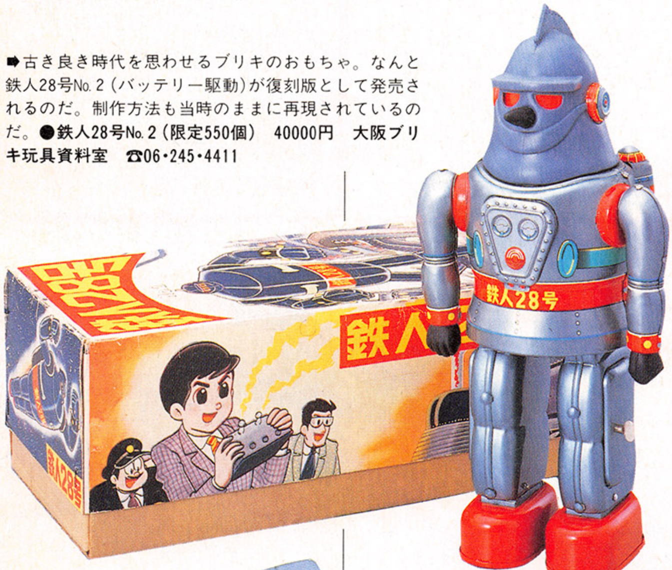
Ⓒ CAPCOM／Ⓒツクダアイデアル

⬆『ドラクエV』のハンカチとエンピツは前号紹介したものと絵柄が違う商品だ。そして初紹介のレターセット。『ドラクエ』ファンは、必須のアイテムだぞ。●**冒険の旅ハンカチ：400円　レターセット：380円　主人公と少女えんぴつ：160円（2本入り）　エニックス**　☎03・3369・8335



⬅ドーム型のキュートなクリップだぞ。デジタル時計付きのクリップもあるのだ。大きいクリップはマグネット付き。●**コロッとクリップ　写真左：各600円　写真中央：各100円　写真右：各250円　サブヒロモリ**　☎03・3279・2055

➡古き良き時代を思わせるブリキのおもちゃ。なんと鉄人28号No.2（バッテリー駆動）が復刻版として発売されるのだ。制作方法も当時のままに再現されているのだ。●**鉄人28号No.2（限定550個）　40000円　大阪ブリキ玩具資料室**　☎06・245・4411





⬅RF出力付きのゲーム機2台を、1台のテレビで共有できるのだ。ブースターが内蔵されており、キレイで見やすい画面でゲームを楽しめるのだ。●**RFスイッチブースター2　2480円　ホリ電機**　☎045・933・9611

今週の VERY GOODS

とてもキレイなグラスパズルコレクション

ジュースでも飲もうかな。と思ったら、なんだこりゃ……ニセモノのジュースだぞ。じつはこれ、グラスパズルというパズルなのだ。写真の左のジュースはジャワティ（2500円）のグラスパズル。12個のブロックをグラスのなかにきちんと収まるように詰めて遊ぶのだ。最後にストローを入れれば完成だ。このジャワティのほかにも、いっパイナップル（1500円）、みかんせい（2000円）、おもろこし（1500円）といったパズルもあるのだ。パズルとしてではなく、インテリアとして部屋に置くのもオシャレでいいんじゃないかな？　この写真の商品のほかにも、いろいろなグラスパズルがあるよ。



●**グラスパズルコレクション　価格文中表記　東洋ガラス**　☎03・3580・9829

写真協力／スズキ自動車

LEISURE

東京の下町に似つかわしくない(失礼!)、テクノな遊び場『テクノプラザかつしか』誕生

映画『男はつらいよ』シリーズでおなじみの東京都葛飾区。下町のイメージが強いけど、ほかにもうひとつの顔がある。大小さまざまなおもちゃメーカーの工場が林立する、おもちゃの町でもあるのだ。

おもちゃ産業をはじめとする葛飾区の地域産業を振興するために作られたのが、『テクノプラザかつしか』。振興といっても、おもな産業がおもちゃなんだから、かたくるしいことはいっさいない。

1階のトイランドには、葛飾区内のおもちゃメーカー各社が趣向をこらした展示をしている。さらに、毎月第一日曜日にはミニイベントも開催されている。3月24日には特別企画として〝おもちゃシンポジウム〟が行なわれる。また、第三日曜日には、いろいろなおもちゃの故障を修理してくれる〝おもちゃの病院〟が開設され、人気を呼んでいる。残念ながら、テレビゲームのハードやソフトの修理は受け付けてもらえないが、それ以外のおもちゃなら、直せないおもちゃはないそうだ。下町人情があふれるサービスといえそうだね。

2階にはパソコン、ワープロが自由に使える、パソコンステーションがある。パソコンは、PC－9801、ワープロは東芝ルポに富士通オアシスなど、名機がたくさん。パソコン用のワープロソフトや図形作成ソフトもたくさんあるぞ。



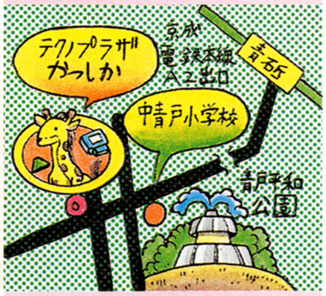
⬇ファミコン・PCエンジン・メガドライブのソフトを自由に借りて遊べる。

⬅展示のテーマは季節に合わせている。担当メーカーは毎月変わる。



⬆パソコン用のゲームソフトの持ち込みもできる。プレー時間に制限あり、注意。

アクセスデータ



京成線青砥駅より徒歩12分。テクノプラザかつしか。☎03・3838・5555



⬆建物には、広くて明かるいイベントスペースもある。区民展なども開催されるのだ。



⬅紹介した場所のほかにも、会講室や視聴覚室などを備えた総合施設。屋根の風見とからくり時計が特徴的な建物だ。

EAT



⬆昨年の『もちっこグルメ』がリニューアル。おもちがやわらかくなって内味も高級化した。●グリコもちっこアイス 500円 江崎グリコ ☎06・472・2267



⬅売上げ年60億円の雪見だいふくにミニ登場。●ミニ雪見だいふく 300円 ロッテ ☎03・3375・1211

⬇やわらかくてクリーミー。チーズケーキとチョコもあるよ。●ベルモア 600円 森永乳業 ☎03・3798・0126





➡北海道の原料のみを使って品質アップ!! ●リーベンデール厳選素材 550円 雪印乳業 ☎03・3226・2124

アイスも高級品を!!

高級アイスが売れてるのだ。ことの発端は一昨年前の輸入の自由化。これにより外資系のメーカーが得意とする乳脂肪分の高いプレミアムアイス市場が活気づいた。これが消費者の高級化志向を刺激して、ヒットに結び付いたのだ。

EATあらかると

ディナーを食べに行くと、必ず食後にアイスが出てくる。ところでこのアイス、どうして食後なのかな? じつは食前にいきなり甘い物を食べると胃が糖反射を起こし、休んでしまうのだ。だから食べた量よりもずっと満腹感がある。食後なら平気だ。

SCHOOL

流行　知的な遊びの究極"珍道具"発明！

⬇本に載っているどの発明品にも、実際に現物があって、使用中の写真がついている。これはつねに地面にいるように感じさせる『高所恐怖症用めがね』。だれが使うんだこんなの！



最近、ドクター中松氏などの活躍によって、日本は発明大国として認知されつつあるらしい。そんなおり、すこしも役に立たない"珍道具"の発明が静かなブームになっているのだ。

このブームのきっかけは、通販生活という雑誌に連載されている"おもしろ珍道具"というコーナー。このコーナーに寄せられた270点の珍発明が、『仰天珍道具事典(PART I、PART 2)』という単行本にまとめられて話題を呼んでいるのだ。

この本で披露されている珍発明が、なかなかすごい。とにかく実際の役に立たないものばかりで、その珍案、愚案の数々には思わず笑わせられるぞ。この『仰天珍道具事典』を手にしてみればわかるけど、集められた発明品は、どれも遊び感覚にあふれたものばかり。実際の役に立ちそうもないからといってアイデアを捨ててしまうのではなく、逆に役に立たない部分を笑い飛ばしてしまおうという姿勢がすがすがしいのだ。この本を読んで、想像力を刺激される読者も多いんじゃないかな？

では、いったいどんな"珍発明"があるのか、ちょこっと紹介してみよう。



➡便利だけど、やたら重くて歩きにくいのが欠点の『漬け物サンダル』。

たとえば、みつ編みの部分を穴から外に出してバイクに乗れる女性用の"みつ編み用ヘルメット"、サンダルに漬け物容器をくっつけて、歩きながら漬け物を漬けられるようにした"漬け物サンダル"。そして十徳ナイフの農業版で、シャベル、鎌、ノコギリなどが本体についている"農業用十徳ツール"などなど……。

一見すると、どの発明も「役に立ちそう」とか「なかなか便利じゃん」なんて思わせるんだけど、よくよく考えてみると重大な欠陥がひそんでいるものばかり。"みつ編み用ヘルメット"は安全性に問題があるし、"農業用十徳ツール"はとにかく使いづらい。『仰天珍道具事典』では、解説文のなかでこれらの欠陥を指摘しているんだけど、その解説が落語の落ちみたいで笑えるのだ。

さらに、この本の巻末には"珍道具十箇条"というものがあり、その規定がまた変わっている。いきなり"実用になってはならない"とか、"アナーキーでないといけない"とか、"金儲けは厳禁"などと、妙なこだわりを見せてくれる。

この、"役立たないものへのこだわり"のおもしろさに感化されたら、想像力と創造力を働かせて、珍道具のアイデアを考えてみるのもいいかもね。

流行　外国人と一緒に日本を旅しよう

日本人が、外国人観光客相手の国内ツアーに参加するケースが増え、ちょっとしたトレンドになりそうな勢いなのだ。海外旅行に行かなくても、外国人に囲まれて海外の雰囲気を味わえるうえ、積極的に会話をすれば語学のヒアリング能力も上達するため、おもに学生の参加者が増えているという。

この人気を受けて日本交通公社では、わざわざ日本人向けの"英語ツアー"を商品化しているのだ。これはすべて日帰りのバスツアーで、東京の名所めぐりなど7種のコースがある。日本人は定員の1割程度だけど、参加者の間では評判も上々だ。キミも机の上だけでなく、こんなツアーに参加して観光しながら英語を学んでみるのもいいんじゃないかな。



企業　父親を見る"子ども参観日"に行こう



キミの父親って、毎日仕事でくたびれて帰ってきて、休日は家でゴロゴロってパターンが多いんじゃないかな？　でもその姿だけ見て父親をバカにしちゃいけないぞ。

近ごろ企業で、子供に父親がどんな仕事をしているか知ってもらうため、職場に子供を招く試みが活発になっているのだ。この"子ども参観日"をすでに始めているのは服飾メーカーのワールドや第一生命、清水建設など。父親の復権のためにまだまだ"子ども参観日"は増えそうだ。授業参観のお返しに、僕らも"昼間のパパはちょっと違う"ところを見ないとね。

募集　学校で流行していることや話題になっていることを大募集。ファミコン通信編集部スクール係まで送ってね。あて先は180ページにあるよん。

ANIMATION

『ドラゴンクエスト　ダイの大冒険』公開！ RPGの世界をアニメで堪能しよう!!

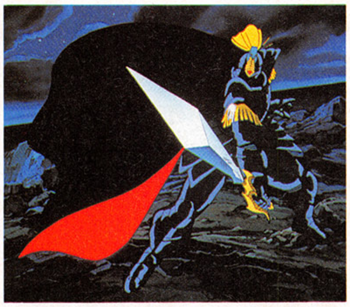
週刊少年ジャンプに好評連載中『ダイの大冒険』は、『ドラゴンクエスト』の世界を舞台にした人気マンガだ。『ドラクエ』の原作者、堀井雄二がマンガの監修をしていることもあって、ゲームの『ドラクエ』ファンにも人気の作品だぞ。現在、ＴＢＳ系列ではアニメを放送中、高視聴率をマークしている。

そんな『ダイの大冒険』が、昨年に引き続き、〝'92東映アニメフェア〞で劇場用アニメとして公開される。主人公の勇者ダイはもちろん、ポップやマアムなど、マンガでおなじみのキャラクターも登場するからね。

ストーリーは劇場用のオリジナルで、テレビシリーズの〝外伝〞という形で進んでいく。巨大なモンスターを操る謎の騎士が現われて、ダイたちと戦うことになるぞ。謎の騎士はいったい誰なのか、ダイは〝真の勇者〞になれるのか、見どころがいっぱいなのだ。

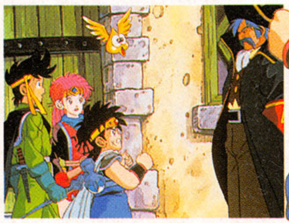
また、『ダイの大冒険』と同じくジャンプに連載中の、『ドラゴンボール』、『まじかるタルるートくん』も、それぞれマンガとは違うオリジナルストーリーで同時上映される。

３月７日(土)から４月17日(金)まで、全国東映系映画館で公開。

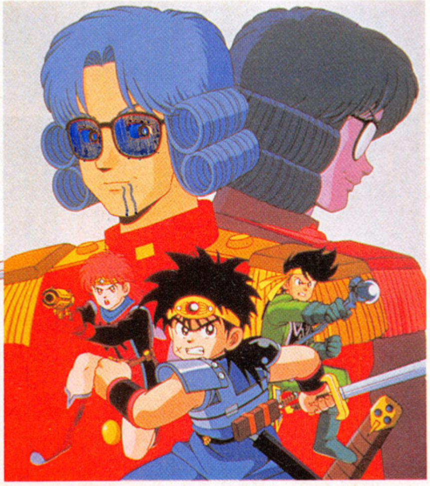


⬆黒い兜に黒い鎧の謎の騎士。彼はなぜか、ダイたちの過去について知っていた。





⬆上でフワフワ浮いてるのが、ダイのペットの〝ゴメちゃん〞だ。
➡ダイの必殺技は、アバンから教わった〝アバンストラッシュ〞。



⬆中央が主人公のダイ、右がポップ、左がマアムだ。そのうしろにいる人物が、３人の師匠アバン。

[DATA CATCH]

人気3大アニメを上映!!

『うる星やつら』、『らんま1/2』と劇場版ビデオ発売を記念して、〝キティ・アニメーション・カーニバル'92春〞が開催される。『らんま1/2』総集編の、『うる星やつら』『YAWARA！』の名場面集、そして『うる星やつら』10周年のイベントライブフィルムなどを上映、アニメファンにはうれしいイベントだぞ。一部の地域では、すでに開催されているんだけど、まだ間に合う会場もあるので要チェックだ。

- ●３月７日　宇都宮　栃木会館小ホール
- ●３月14日　名古屋　名古屋市公会堂
- ●３月15日　福岡　福岡電気ホール
- ●３月21日　高松　香川県教育会館
- ●３月29日　大阪　国際交流センター大ホール

チケットのお求めはチケットぴあで。前売り、当日券とも、1500円[込]だ。開演時間などの問い合わせ先は、ムービックプロモートサービス　☎03・3972・1511、ＫＡＣ事務局　☎03・3379・3540まで。



⬆テレビでも放送中の『らんま1/2』、『YAWARA！』が、大スクリーンで見られる。

ITEMS

インナーシャツとしての役割よさらば！ 春はアウターとして堂々と着ようぜ!!

冬はインナーとして、ジャンパーやジャケットの下に着ていた、トレーナーやパーカー。でも、これからの季節は、アウターとして洋服の１番上に着る機会が多くなる。今回紹介するトレーナーとパーカーは、そういったアウターとしてまさにうってつけ。しかも、F-1グッズなので、'92F-1開幕直後の今の時期にピッタリなのだ。

●FASHION ADVICE

トレーナーやパーカー１枚ですごせる季節は、その色や柄で自分の個性を主張したいものだ。インナーとして着ていた、グレーや白の単色のものを、そのまま着続けるのはオシャレじゃない。これからの季節は、今回紹介したようなＦ-1グッズや、自分の好みの絵柄が大きくプリントされた少しハデめのトレーナーやパーカーの方がオシャレだ。なるべく春らしい明るめの色、絵柄を選ぶのがベスト。



⬅超ハデなデザインだけど、とってもベネトンらしいトレーナーだね。
●ベネトン・トレーナー　7900円



⬆渋めのエルフカラーにブラックラインがグッド！　胸と腕のロゴマークも泣かせるね。
●エルフ・パーカー　9800円



⬅バックプリントがイカスぜ！　●レイトンハウス・トレーナー　9800円　すべてＦ―コレクション　☎03・3400・2666

CD

高橋由美子
dream



由美子ちゃん、3枚目のニューアルバムはシングルの『元気！ 元気！元気！』、『いつか逢おうね』を含む10曲入り。期待を裏切らない、夢あふれる世界が展開されている。また初回特典では、44ページにもわたるカラーブックレットが、3月27日には、ニュービデオ『Wonderland』も発売される。ファンは、すべて揃えよ。

●ビクター音楽産業　発売中/3000円[込]

辛島美登里
BIRTHDAY



澄んだボーカルで感動を伝える辛島美登里の4枚目。『夕映え』など、さまざまな出会いや別れの模様を描く全10曲。

●ファンハウス/発売中/3000円[込]

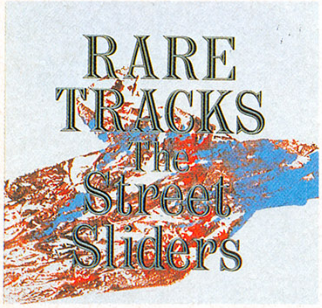
シングライクトーキング
ヒューマニティー



1年ぶりのニューアルバムはLAレコーディング。彼ら独特のポップで暖かみのあるサウンドが展開されている。全13曲。

●ファンハウス/発売中/3000円[込]

ストリート・スライダース
RARE TRACKS



12インチシングルを中心に、入手困難だった曲ばかりを集めた編集盤。スライダーズ初心者にもお奨めの名曲ぞろいだ。

●EPICソニー/発売中/2800円[込]

CHICO
CHICO



日本のダンスミュージックを追求する3人組のファースト。サンプリングを駆使した音作りとビート感がカッコいい。

●パイオニアLDC/発売中/3000円[込]

ゲームミュージック
交響詩 ドラゴンスレイヤー英雄伝説



『ドラゴンスレイヤー』が、好評の交響詩シリーズで登場だ。全6楽章からなるシンフォニックアルバム。幻想的ですらある。

●キングレコード/3月25日発売/3000円[込]

ゲームミュージック
F-ZERO



ロサンゼルス収録！ 全12曲フルアレンジ！『F-ZERO』のテーマが、ジャジーにアレンジされている。ファン必聴。

●徳間ジャパン/3月25日発売/3000円[込]

VIDEO

ドールズ・イン・ラスベガス／プリンセス・プリンセス



海外ロケを含む撮りおろし映像がたっぷり。『名前のない町』など8曲とともに。

●ソニーレコード/45分
発売中/4800円[込]

吉本新喜劇 ギャグ100連発 3



チャーリー浜、池乃めだかなど吉本の面々が放つ爆笑ギャグの集大成。

●HRSフナイ/75分
発売中/4900円[込]

超戦士 IN 闘強導夢 PART 1、2



猪木復活戦に、長州対藤波戦など新日本プロレス20周年記念イベントを完全密封。

●パック・イン・ビデオ/各90分
発売中/各10094円[込]

BOOKS

健部伸明と怪兵隊
テーブルトークRPG 五輪の書



テーブルトークRPGの魅力を伝える入門書だ。

●JICC出版局/1500円[込]

樋口明雄
[小説]ゼルダの伝説



人気ゲームを小説化。勇者リンクの活躍を描く。

●双葉社/1000円[込]

MOVIE

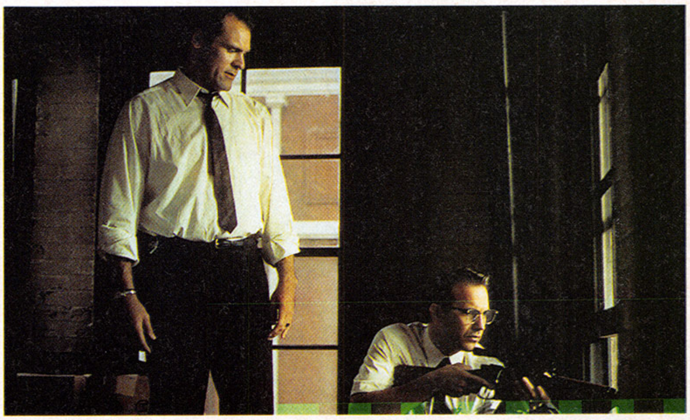
社会派オリバー・ストーンの造り上げたケネディ暗殺事件の真相（？）に酔う!!

この映画の監督オリバー・ストーンは、『プラトーン』や『7月4日に生まれて』、『ドアーズ』とかを撮った'60年代こだわり野郎である。悪い言いかたをすると、'60年代でメシ食ってる的ノリがあってあまりすきじゃないのだ。しかし、こんな偏見に満ちた私でも、この最新作はスゴイ、と思わざるをえない。彼の'60年代へのこだわりがタダものじゃなかったことを見事に証明する力作になっているのだ。

タイトルの『ＪＦＫ』とは、'63年に暗殺された、アメリカの良心の象徴でもある大統領ジョン・Ｆ・ケネディのこと。この映画は、事件から30年経った現在でも真相が明らかにされていないＪＦＫ暗殺について、勇気あるアプローチを試みた作品なのだ。

その勇気とは、オズワルドの単独犯や組織独罪等、諸説ふんぷんのなかでひとつの結論（これは映画を見てのお楽しみ）に達していることである。たしかに過去の映画のなかでも、このＪＦＫ暗殺については云々されてきたが、どれも結論はうやむやにされている。なぜなら、これはアメリカの影の部分に触れる、けっこうアブないテーマだからなのだ。

にもかかわらずストーン監督は、関係者の実名をバンバン出してきて、事件当時はヤマ師と言われていた検事ジム・ギャリソンを、事件の真相を暴くヒーローにしたてあげているのだ。おまけに彼を演じるのが、あのミスター・アメリカことケビン・コスナーなのである。コスナーがその結論を述べる裁判シーンでは、ストーンの愛国心がびんびんと伝わり、感動すら覚えてしまう。こーくると、この途方もない（とアメリカでは言われたみたい）結論がおのずと信憑性を持ってくるではないか。





⬆➡オズワルドのシュートポイントを調査するギャリソン検事。ケビン・コスナー迫真の演技が、観る者を魅きつける。

もちろん、その信憑性は映画の構成からもにじみでてくる。当時のニュース・フィルムを巧みに使い、どこまでが事実でどこまでがフィクションなのかわからない仕掛けになっているのだ。一瞬ドキュメンタリーかな、なんて思わせるほどの説得力が、ここにはある。

当然こんな映画だから、ケネディが大好きなアメリカでは物議をかもし、大きな話題となったけど、事件をさほど知らない若者が見てもサスペンスフルで見応え十分。ちゃんと娯楽映画としても楽しめるわけだ。３時間８分という長丁場にもかかわらず、息つくひまも与えないほどのドキドキ緊張しちゃうシーンの連続。こんなに疲れる（もちろん、いい意味だよ）映画も、最近珍しい。心してスクリーンに向かうよーに！

渡辺麻紀

JFK
ワーナー配給　春休み公開

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活



⬆幅広いジャンルのゲームを好むベーシスト。マックの所有者であったりもする。

10周年記念の一環として、筋肉少女帯は初のベストアルバムを発表する。そのなかにある『釈迦』という曲は、旧メンバーが参加して、新たに録音し直したのだ。名付けて『大釈迦』。総勢12人、ギタリスト6人が同時に弾きまくるのである。過去にこの曲の撮影をしたときにできた、さまざまな映像を寄せ集めてプロモーションビデオも作った。ビデオの編集には私も立ち会ったが、けっこうたいへんだった。なにしろ10年もやってるんだから（デビューして4年だが）、素材が山のようにあった。ひと通りチェックするだけでも、10時間ほどかかった。ま、懐かしくておもしろかったが、なかには恥ずかしくて見るに堪えないものも……。大方がシロウトのころのものだったが、"若気のいたり"では済ますには辛いものがあった。その部分をボツにしたのはもちろんのことだが、赤面の限り。



では、過去に犯した恥ずべき行為に対して、いかに対処すべきか？　暗い過去はすべて忘却の彼方に葬り去りたいものだが……。

解決策として、ひとつにはおとなになることが望ましい。時間が経過することにより羞恥心は薄らいでいき、「あたしも若かったわね」と、美しくて懐かしいステキな思い出のひとつになっていくのだ。

だが、それでも消えないものもある。いくら年をとっても、恥ずかしいものは恥ずかしいものとして、一生心に残るものもある。そういうものに対しては、実力を行使するしかない。自らの手で恥ずべき過去を抹殺するのだ。証拠隠滅により、自我の崩壊を防ぐのは当然の行為。忌まわしい記憶の恐怖に対し、断固戦うのだっ！



モザイクを取る

スーパーエイトを入手した！

最近のゲームでよくみる特殊効果のうち、とりわけ気にかかるのが、モザイク。このモザイクの裏側にはなにか隠されているのか？　ムヒヒでガハハでウシシな画面が隠されているのか、どーやっても見ることはできないのか。うーむ、気になる。隠されているものは、よけいに見てみたくなるのが人間の心理。そんなに隠したいのなら、意地でも暴いてやろうじゃないの。

そんな気持ちから、ついつい手に入れてしまった『スーパーエイト』。AVのヘアの部分にかかっているモザイクがすっきり解消されてしまうという夢のようなマシンである。断じて、AVのためだけに入手したわけではない。そりゃ、編集部で鑑賞会は開いてみたがな。このへんの効果も読者諸君に報告しつつ、ゲームのモザイクも剝いじゃおう。オラオラ。

これがうっとおしいモザイクだ



『裸でごめんなさい』
小林愛美(アリスJAPAN)より



スーパーエイト　78000円

これが噂のモザイクキャンセラー『スーパーエイト』。通信販売のみ。問い合わせは、(株)東京通商 ☎03·3356·3021まで。

欄外ウハウハ情報 1 小鳩美愛、田中露央沙、桃瀬くららを輩するD映像系のビデオのモザイクはほぼ完璧に消えるといわれている。しかも、アップの映像が多い!!　ウハウハ！　しかし、最近の作品は二重のボカシでガードされていることが多いので要注意。

こんなに消える!

では、たくさんのビデオたちに試してみることにしよう。あくまで、実験だから、実験……。オ————ッ！ こりゃ、結構すごい。試すまえは、壁の向こうが見えるZメガネとかみたいにウサン臭いだけのまがいものかと思っていたが、そうでもないようだ。この記事の下のあたりにある、欄外ウハウハ情報を参考に試してみると、こりゃナカナカすごい。お子様のかたもお読みになっている雑誌、ファミ通だからして、あまり具体的な表現はできないが、あれがこーして、あーなって、こーなっちゃう。あー、説明したい。東府屋とかいう偉い人の検閲が入ってしまって、写真が掲載できなくて申し訳ない。だが、想像以上の効果があるビデオもある、これは事実だった。



見せられないのが本当に残念でならん



消えないのもある

だが、ほとんど効果を示さないビデオもたくさんあった。はて、どうしてだろうか？

モザイクとひとくちにいっても、いろいろな種類があるらしいのだ。専門家からの情報だと、モザイク掛け機(変な表現)、モザイクを作るための手法にも大きく分けて2種類が存在するのだぞうだ。大手電器メーカーによるV社方式、S社方式というのがあるらしい。

この『スーパーエイト』が効くのは、おもにS社方式に限るらしいのだな。だから、V社方式によってかけられたモザイクの場合、モザイクが消えるどころか、よけいに画面がモヤモヤして見にくくなってしまうのだ。つまり、『スーパーエイト』はすべてのモザイクに有効だというわけではないのだ。うむ、勉強になったな。

さて、事前の調査も十二分に済ませたし、後半ではいよいよゲームのモザイク取りにチャレンジだ。

モザイク専門家に聞いてみよう

モザイクと日夜闘っている、モザイクエキスパートのふたりに聞いてみた。

モザイクは男の夢ですよ、きっと(笑)

ほとんど毎日アダルトビデオと戯れる某ちょっぴりエッチな雑誌の編集者・新井宏幸氏に聞くぞ。

「モザイクは夢ですよ。もちろん、ジャマなのはジャマですけど。だって、モザイクで隠されているからこそ、いろいろ想像しちゃったり、目を細めて楽しんだりするわけですから。一瞬のズレを捜すのも楽しいっス。太陽光線をテレビに当てて見ると、モザイクが薄くなったような気がしますよ。それにボカシが入るっていう安心感から、あんなにたくさんのAVギャルがデビューしてくるわけだしね。ただ、モザイクをかける必要のないところにまでモザイクがかかっているビデオや、モザイクの1マスが異常なくらいにデカいビデオには閉口。あと、モザイクメガネにはだまされないように」



モザイクとイスと原稿用紙と戯れている人。

某ビデオ情報誌編集者 **新井宏幸**氏

モザイクが一番安心できますね

次。『フラッシュバック』、『フラッシュパラダイス』で、ライトを当てて、ボカす新種のボカシを多用して、人気のAV監督・望月六郎氏に聞いてみるのだ。

「発想は、ほかのAVとはちがうものをリリースすれば売れるんだじゃないかというところにあります。見たい見たいっていう気持ちが先行すればするほど、(フラッシュボカシの場合)、見えていなくても見えたような気になっちゃうんでしょう。なんでもない影がソレに見えたりしてね。ほかにも、真っ暗闇の中で、赤外線カメラを使って撮影するとか、やってみましたね。モザイクが一番安心して見てられますが。まあ、すべてがモザイクでボカシてあるよりも、変わったものがあると新鮮な感じがしていいでしょ」



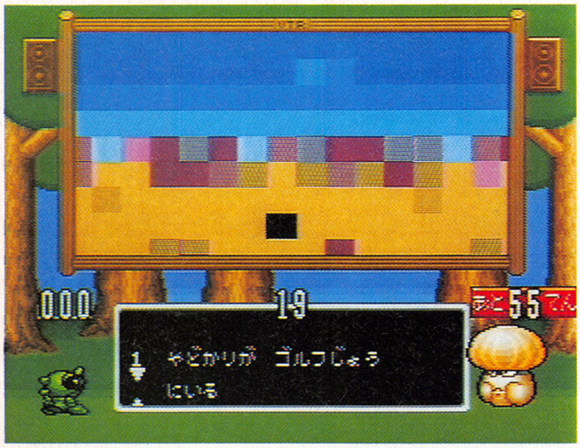
モザイク以外のボカシ開発に余念がない監督だ。

アダルトビデオ監督 **望月六郎**氏

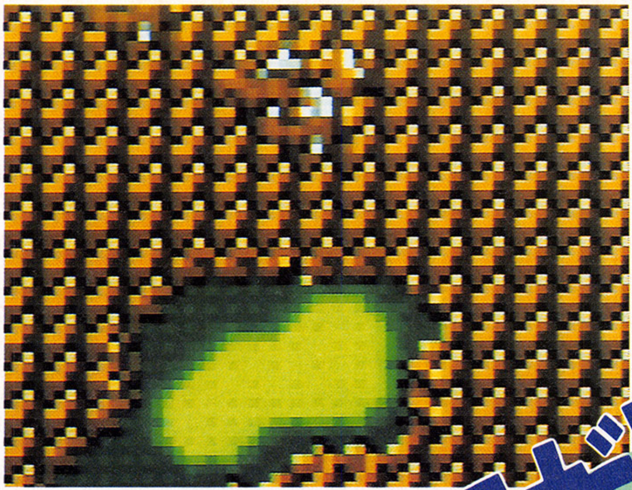
欄外ウハウハ情報 2 CM女王のキョンキョンこと小泉今日子に似ていると人気があった、高見沢杏奈。彼女のVDにも効果ありとの情報を得た。MSという会社からリリースされた、『A人形』という作品がそれらしい。アイドル顔負けの美形で、一見の価値あり。

ゲームのモザイクに応用だ！

スーパーワギャンランド　ナムコ



➡『スーパーワギャンランド』の中ボス戦は、しりとりや神経衰弱のほかに、モザイク当てがある。写真は、カミサマ（ハード）モードでのモザイク当てだ。誰が、どこで、何をしているか？　を、当てなければならない。

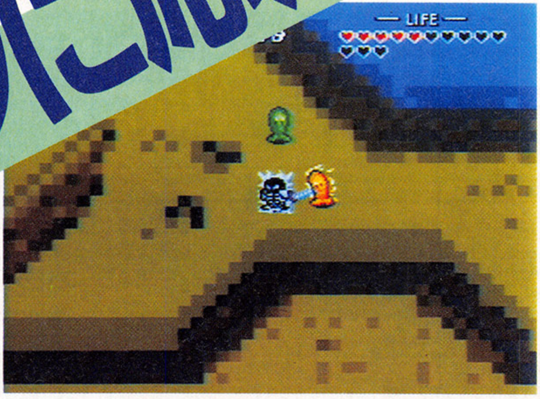


➡『ＦＦⅣ』では、画面切り替えのときにモザイク処理が使われている。べつに、いかがわしいものを隠しているんじゃないぞ。

ファイナルファンタジーⅣ　スクウェア

スーパーエイトの恐るべきパワーがわかったところで、こんどは、ゲームのモザイクを消すことができるかどうか、実験してみるっ！

実験に使われたのは、『スーパーワギャンランド』（ナムコ）、『ファイナルファンタジーⅣ』（スクウェア）、『ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」』（エポック社）、『ゼルダの伝説』（任天堂）の４タイトル。ゲームのモザイクは、ＡＶと違って、〝隠す〟というより、演出として〝見せる〟ためのもの。よって、道徳や倫理の習慣から、隠さなければならないものが、モザイクの向こう側にあるはずはない。しかーし！　疑われないところに隠すのは、スパイ映画の常識。確かめてやろうじゃないか。

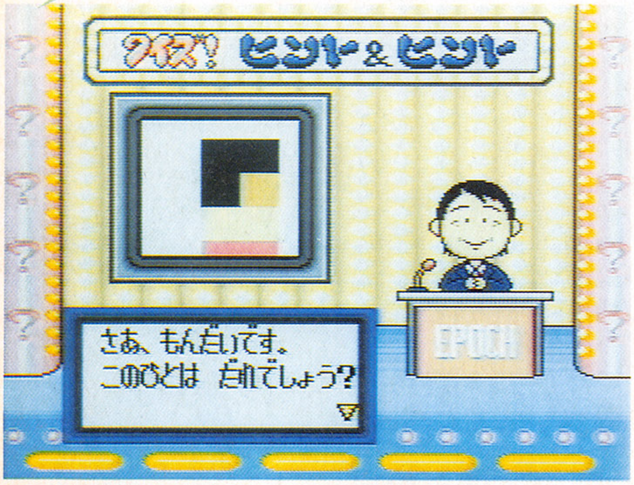


➡主人公が特殊な敵に接触すると、一瞬、画面にモザイクがかかる。うまい演出だね。

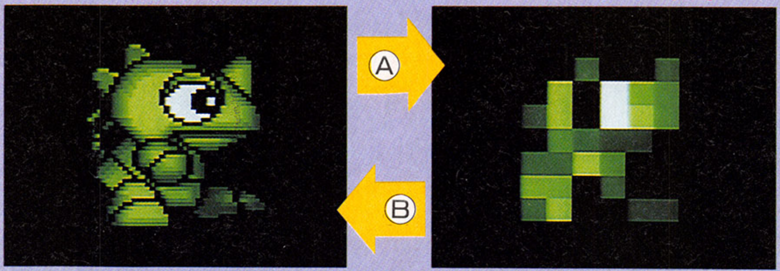
ゼルダの伝説　任天堂

でっきるっかな、でっきるっかな？

➡このゲームには、いろいろなミニゲームが用意されている。クイズ！ヒント＆ヒントも、そのひとつ。テレビでおなじみの、あの番組の要領で、モザイク画を見て人物を当てるのだ。



ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」エポック社



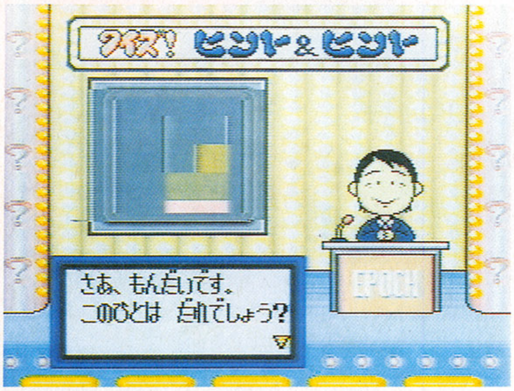
今回の実験には、スーパーファミコンのゲームだけを使用した。これには理由がある。スーパーファミコン以外のゲームマシンで見ることができるモザイク画面は、最初からモザイク画であって、モザイク処理（矢印Ａ）された原画ではない。原画とモザイク画の中間の絵をいくつか用意しておいて、アニメーションすることによって、モザイク処理と同じような表現をしているだけなのだ。これはこれで悪いことじゃないが、今回の実験には適していない。なぜなら、モザイク処理（矢印Ａ）をしていないのだから、実験の目的である、モザイク画から原画に戻す（矢印Ｂ）行為は不可能なのだ。

はてはてムムー、はてムムー！

欄外ウハウハ情報 ③ 美乳ブームの立て役者、あいだもものビデオにもスーパーエイトが効く!?　Ｋという会社からリリースされた作品で、タイトルは『ＦなＰチパイパイ』というらしいぞ。既に結婚引退したと思ったら、また復活したあいだももサマのウヒヒ……。

チクショー！ やっぱりダメなのか!?

ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻 エポック社



⬅うげげっ！ 何がなんだかぜんぜんわからないじゃないか。ぬぅわ～に～が、スーパーエイトだ。でも、エッチは堪能しました。感謝してます。

ゼルダの伝説 任天堂

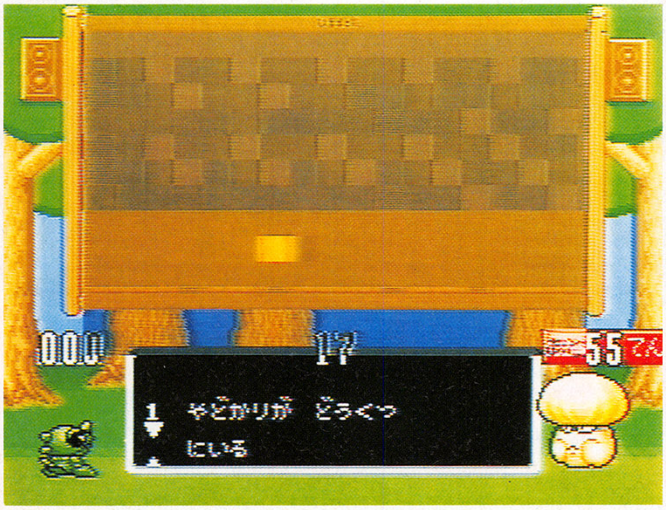


⬆ほんげ～！ ぬお～！ 30年間、1日も休まず×××した人の●●●にモザイクをかけたようだ。げぼ。

結果からいおう。ダメだ。しかも、ぜんぜんダメだ！

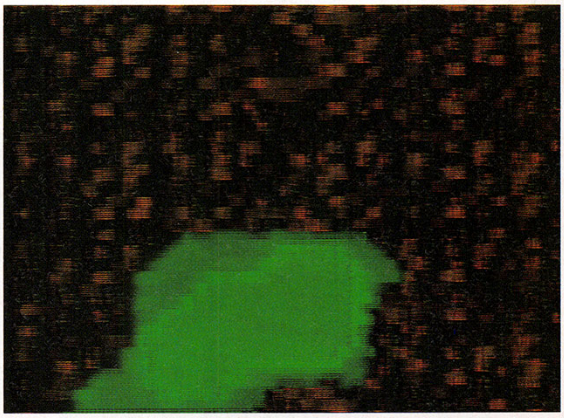
う～ん、ビデオでは効果があったのになあ。スーパーエイトを通すと、見えるようになるどころか、ますますぐちゃぐちゃになってしまった。ビデオで実験したときに書いたように、モザイクのやりかたがスーパーエイトに合ってないのかもしれない。よし、実際にゲームを作った人に聞いてみよう。何かわかるかもしれないぞ。

スーパーワギャンランド ナムコ



⬅ありゃりゃ～。こりゃまた、がっかり君。色までデタラメになってしまったので、モザイク当てなんて不可能。だいたいの形と動きで判断するしかない。逆効果ってやつだ。スーパーエイトの活躍を期待していたゲームだけに残念だなあ。やっぱり、ズルいことしてゲームを解こうなんて考えがまずいのかな。

ファイナルファンタジーⅣ スクウェア



⬆クイズ、これは、いったい何でしょう？ 答え、『ＦＦⅣ』のゲーム画面です。決してバグった画面ではありません。とほほ～。

メーカーに直接聞いてみたのだっ

スーパーファミコンのモザイク画面には、スーパーエイトの効き目がなかった……。でも、それだけでは納得いかないので、実際に『スーパーワギャンランド』を製作したナムコのKさんに、ゲームのモザイクについて質問してみた。

Q：『スーパーワギャンランド』のモザイク当てクイズに、モザイクを取るマシンを使ってみたのですが、効き目がありませんでした。AVの場合はけっこう効き目があったので、ちょっと残念です。やっぱり、ゲームのモザイクを消すことは不可能なのでしょうか？

A：聞くところによると、モザイク処理のしかたによっては、再生される画像信号のなかに、もとの画像を再現可能な信号として、そのまま録画してあるものがあるそうです。こういった再現可能な信号は、通常のＶＴＲ再生時には、モザイク、ソラリゼーションとして映し出されます。

スーパーエイトなどの（モザイクを取る）マシンは、まず画像信号を輝度・色・SYNCなどに分割し、つぎに分割された画像信号のなかから、モザイク処理がかかってない信号をピックアップして、もとの映像を得るという仕組みらしいのです。よって、分割された画像信号すべてから、もとの映像を再現する手がかりを消してしまえば、どんなマシンを使ってもモザイクは消えません。ですから、ＡＶの場合は、モザイク処理の違いから、消えるものと消えないものがあったのではないのでしょうか。

スーパーファミコンの場合も、同様の理由（分割された画像信号に、もとの映像を再現する手がかりがない）から、モザイクが消えないのです。目を細めて見てください（笑）。

・うーむ、なるほど。スーパーファミコンのモザイクを消すなんてことは、最初から無理！ だったわけだね。しょぼしょぼ……。

Q：では、（問題）のスーパーファミコンのモザイク処理は、どんな仕組みになっているのですか？

A：スーパーファミコンのモザイクは、あーなって、こーなっているのですが、任天堂さんの秘密をバラすと、たぶん殺されるので言えません。すいません。

・はっ、わかりました。深く追究するのはやめておきます。ご協力ありがとうございました。

モザイクにもいろいろあるってわけだ

欄外ウハウハ情報 4 新規参入ながら、美形のビデオギャルを次から次へと送り出してくるA社のシリーズものにも効果絶大!? 美形ちゃんばかりでシリーズ化している『R』シリーズがウハウハらしいぞ。これまでの、こずえ、奈生子、あずさの……。



Victor
スーパーマシンでぶっとばせ!
3月19日
発売予定
4M+16KSRAM
(バックアップ付)
¥8,800(税別)
対戦モード搭載!
本格的バギーカーレーシングゲーム
R.P.M.レーシング
Radical Psycho Machine RACING™
2プレイ・モード搭載
コンピュータとの対戦はもちろん、対戦プレイで熱くなれ!
全24レベル、128コース収録
レベルが上がると路面は砂利や氷になり、急コーナーや急斜面が出現。
君のドライビング・テクニックに挑戦!
賞金を稼いでパワーアップ
1レース毎にそれぞれ賞金が出ます。稼いだ賞金でマシーンのタイヤ、
エンジン等のパワーをアップし、さらに妨害用の爆弾やオイルを購入。
最終目標は全レベルを制覇
もちろんタイムトライアルするもよし、友達と競争するもよしと遊び方色々。
カスタム・トラック作成機能付き
自分で好きなコースが作れるぞ! 路面の種類、コーナーの角度、
坂の傾斜等を自由に設定してオリジナルのコースで自分の腕を試せ!
2人で争う2プレイ・アクション!
ジャンプ! コーナリングで差がつくぞ!
自分のオリジナル・トラック作成!
賞金稼いでパワーアップ!
© 1992 INTERPLAY PRODUCTIONS, INC. RPM RACING™ AND INTERPLAY PRODUCTIONS ARE TRADEMARKS OF INTERPLAY PRODUCTIONS™, INC.
AND ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Interplay
発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
LASER SOFT
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン参入第1弾!!
SUPER
ヴァリス
赤き月の乙女
3月27日(金)発売!
[ヴァリス伝説]
ここに極まる!!
スーパーヴァリス発売記念キャンペーン実施中!!
レーザーソフトでは、スーパーヴァリスの発売を記念して
総計1010名の皆様にオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施して
います。官製ハガキに住所、氏名、電話番号とこれからのヴァリスシリーズやレーザーソフト
に期待することを書いて、右下の応募券を添付のうえ下記の宛て先まで送って下さい。
A賞 スーパーヴァリス テレフォンカード 200名
B賞 スーパーヴァリス プロモーションビデオ 100名
C賞 スーパーヴァリス レポートパッド 700名
特賞 ヴァリスシリーズグッズコレクション 10名
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
レーザーソフト スーパーヴァリスキャンペーン係
〆切は4月末日(消印有効)です。
当選の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
スーパーヴァリス
応募券
Ⓣ3
NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。
レーザーソフト
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット



2人同時プレイ可能！8メガ
怒りの必殺技で麻薬シンジケートを倒せ!
二人同時にプレイできる本格派格闘アクションゲームついに登場!!妹の救出に立ち上がる刑事リックと、元プロレスラーの強腕刑事ダグラス。謎の格闘家キンタークー率いる麻薬密輸組織に怒りのパワーが火花を散らす!!
スーパーファミコン第4弾!!
RUSHING BEAT TM
ラッシング・ビート
シティ・スタジアム前…取り引き場所のスタジアムへ向かう2人。不意をついてジョウカルの刺客たちが襲いかかってきた。
スタジアム駐車場…ジョウカルの幹部を追って駐車場へ。2人の連係プレーが冴えわたる!
高層ビル屋上…そこにはジョウカルの密造した新種の覚醒剤「ジーカス」が貯蔵されていた。群がる敵の包囲を突破できるか!?
南米のジャングル…ヘリを奪い敵の本拠地南米へ。ビルドの必殺サンダーファイアー・パワーボムが炸裂する!!
3月27日発売 定価8,700円(税別) スーパーファミコン用ソフト
プラズマ・ボール
PLASMA BALL TM
オリジナル闘球技ついに登場！
神のみぞ扱えるエネルギー体
「プラズマ・ボール」を用いて
6体の自然神が激闘を展開！
3月27日発売予定 6,300円(税別) ファミコン用ソフト
スタッフ募集中!!
遊びも仕事も夢中にさせるジャレコです！
ジャレコでは、ただ今、スタッフを募集しています。
【職種】1ゲームサウンドクリエイター 2ゲームソフトプログラマー 3ゲームデザイナー 4グラフィックデザイナー
【給与】当社規定により優遇 【休日】完全週休2日制
【応募】電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。面接日は相談に応じます。
担当 人事課 TEL03(3708)4815
※上記の写真は開発中のものです。
©1992 JALECO LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコン スーパーファミコンは、任天堂の商標です。
株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス
東京03(3708)4871/大阪06(385)0801
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表) ●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)


JALECO
スーパーファミコン第5弾!!
Super Cup
スーパー カップ サッカー
SOCCER™
世界を相手に興奮の嵐!
超エキサイティングプレーの連続だ。
世界24ヵ国のスーパーチームを相手に、ダイナミックなアクション、驚異のテクニックなど、
外彩なプレーが楽しめるぞ。2人対戦プレーもできるからさらにエキサイティング!
8メガ バッテリー
バックアップ付
4月24日発売予定
定価9,000円(税別)
スーパーファミコン用ソフト
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

目が楽だ!!目が疲れない!!

ファミコンショップで大人気!

高得点が出るぞ!!

記念価格 2,980円 14・15型用

TVフィルターFSII

テレビゲームから目を守る



★平面・わん曲の画面にも取付けOK!

型　名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	2,980円	4,480円	5,480円	6,480円	6,980円	7,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料)に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

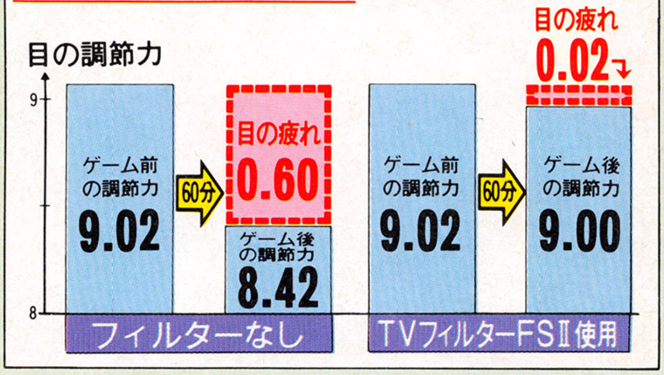
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミをカットする特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月　聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSIIを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

中一のころから視力が低下してきて、最近目医者に通い始め、父からファミコンをやめるように言われましたが、どうしてもやめる事ができないので、雑誌にのっていた広告を見て、TVフィルターFSIIを買いました。今までは、ファミコンをやると目がチカチカしたりしていたのが、FSIIを付けてからは、画面が良く見え、目もつかれなくなりました。本当に助かりました。

千葉県東葛飾郡関宿町木間ヶ瀬　小沼　大輔さま

おたよりありがとう。

感想なんて「うそだろう。」と、思っていましたが、7日間無料なのでダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後目がつかれて、目がショボショボして ピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がつかれない。目がショボショボしない。ビックリダ、感想なんて「うそだろう。」と思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。

兵庫県神戸市西区北山台　北村　浩二さま

おたよりありがとう。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

41円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1・9・15
(株)サンクレスト
JPT係

TVフィルターFSII
を申し込みます。

- 型名(　　　型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

◆ 通信販売のみ ◆

★7日間無料使用OK!!

★効果なければ返品自由!!

特別注文品

16・17型用	⇨ 3,980円
22・23型用	⇨ 5,980円

商品到着後10日以内に、商品代金+消費税+送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◎電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト


FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
さぁ、一発決めてみんかいッ!
G.O1
THE GOLF '92
©1992 G.O 1



G.O1
㈱ジーオーワン　〒532 大阪市淀川区西中島5丁目7番19号第7新大阪ビル603号　TEL（06）886-8232



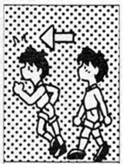
チップコラム

フィットネス16のポイント



ジョギングのやりかた②●効果的にやせるには自分にあった運動量を守ることが大切。いまやっている運動に自分がついていけるかどうか心拍数をチェックしながら走ろう。チェックの方法は10秒間脈を取り、その回数×6で計れるぞ。20歳を超えていないみんなは160ぐらいの心拍数を保って走るのがベスト。もしそれ以上になったら、走るピッチはそのままで歩幅を小さくしよう。心拍数が下がるぞ。ここがジョギングの良いところなのだ。

チップコラム
フィットネス
16のポイント



ジョギング〈初級プログラム〉●では実際に走ってみよう。あまり運動をしたことのない人はこのプログラムから。走る時間は脂肪が燃え始める12分が基準。第1段階は、12分間全部を歩く。第2段階は2分歩き1分ジョギングの繰り返し。第3段階、2分歩き3分ジョギング。第4段階、2分歩き8分ジョギング2分歩き、第5段階、12分続けてジョギングだ。段階を上げるのは自分の判断で。どれも1秒間に2歩のピッチを保って走ろう！





チップコラム
フィットネス16のポイント



ジョギング〈上級プログラム〉●毎日運動している人、もしくは初級プログラムの各段階をこなし、余裕が出てきた人はこのプログラム。第1段階は12分続けてジョギング。第2段階、2分ジョギング1分ランニングの繰り返し。第3段階、2分ジョギング3分ランニングの繰り返し。第4段階、2分ジョギング8分ランニング。第5段階12分続けてランニング。ここでのランニングとは、全力の80パーセントで走ること。ただ無理は禁物だ。

チップコラム

フィットネス16のポイント

月火水木金土日

週3日

ジョギングのやりかた③●プログラムの各段階をこなしていく時間は、各自の体力にあわせて。とにかく、心拍数の限度を超えて走ってはいけない。また、一度に長時間走るのも逆効果だ。一度に走る時間は、最低12分〜最高30分と思ってほしい。ただ1週間に3度以上、1日おきに走ろう。走らない期間を大きく取ってしまうと、せっかく脂肪を消費しやすい体質になったのがもとに戻ってしまうのだ。それでは走っている意味がないもんね。





チップコラム

フィットネス16のポイント



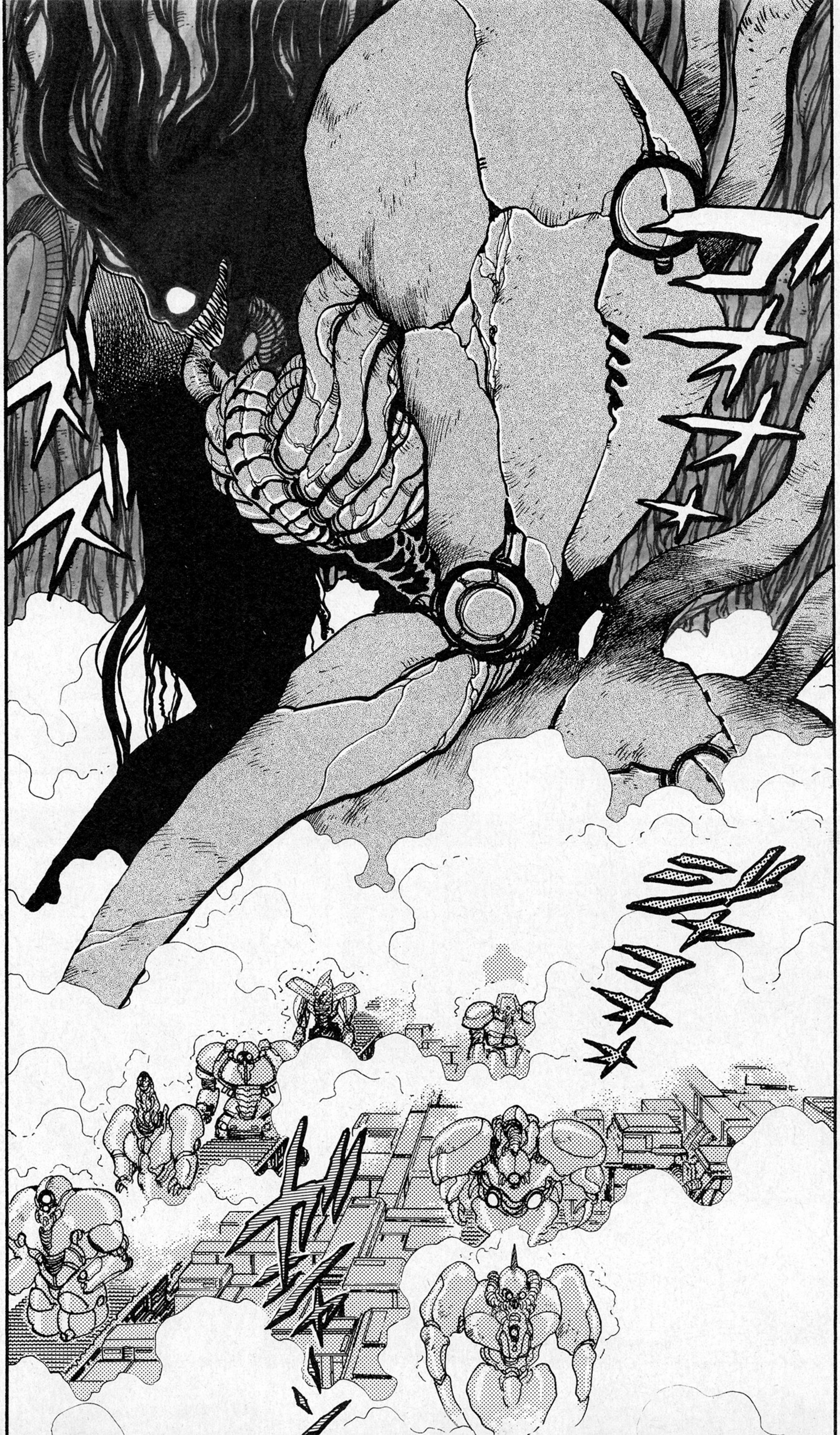
ジョギングの注意点●毎日ジョギングするのは理想。だけど、身体を休めるのも肝心なんだ。走るときにもっとも痛めやすいのがヒザやカカト。繰り返し受ける路面からの衝撃で、気づかないけど小さな損傷を受けているのだ。1日休むことでいやすことができるけど、休まず走ると治すことができず、だんだんひどくなってしまう。さらに足を痛めると心臓にかかる負担も微妙に増え、体調まで悪くなる場合もある。注意しよう。

チップコラム

フィットネス16のポイント



ジョギングに必要なアイテム●最近のジョギング人気で関連アイテムはいろいろある。そのなかで、絶体必要となるのがジョギングシューズだ。ヒザやカカトの障害に関しても、重要なのがわかっただろう。そこでシューズ選びのコツを解説しよう。とにかく軽くてソールの厚いことが大事。簡単に選びたいなら最新モデルを買おう。各社、より優れたものを競争で開発しているから、足への負担やデザインなどで損することはないはず。





チップコラム
フィットネス16のポイント



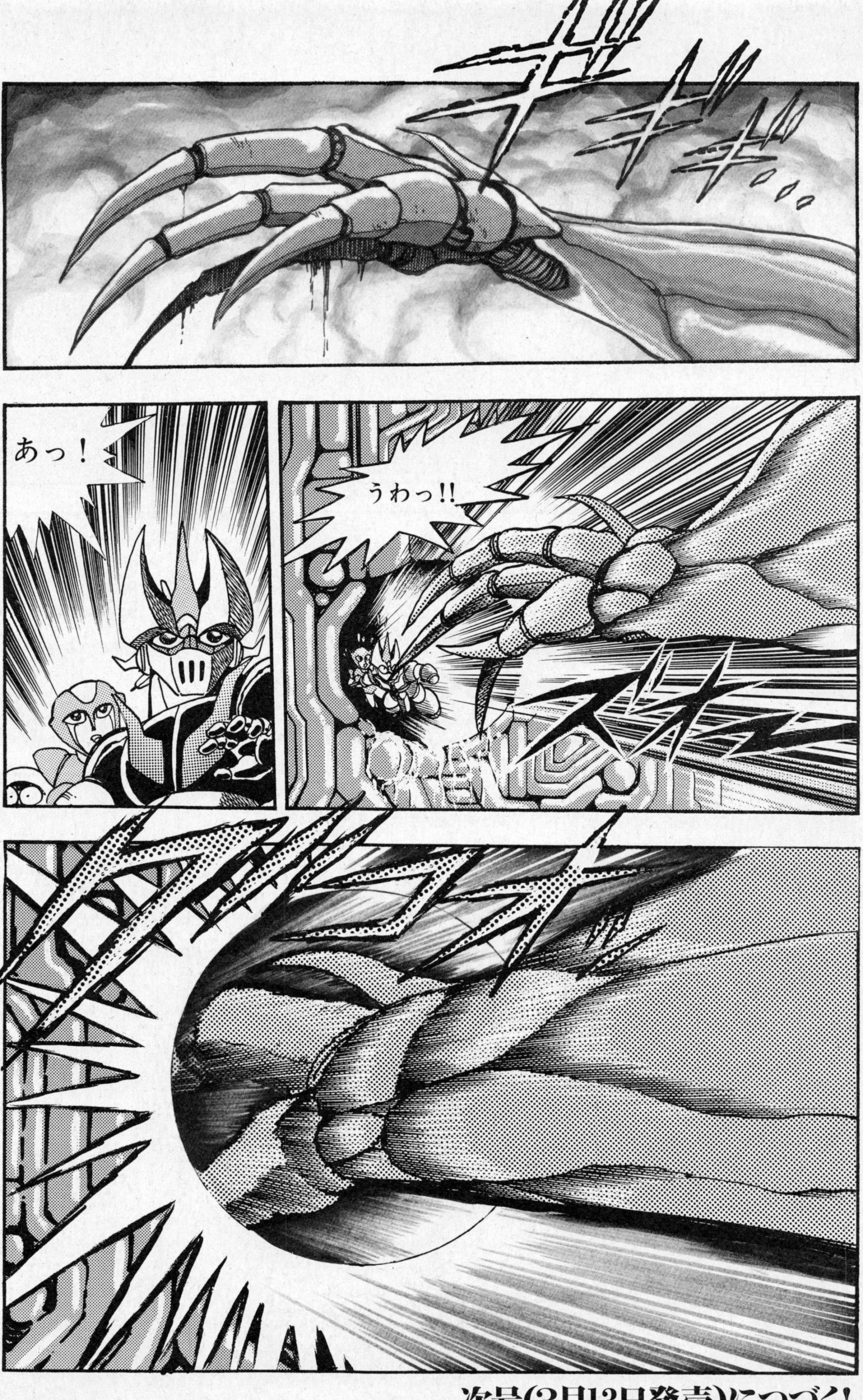
ジョギングで得られること●フィットネスにもっとも適したジョギングは、ただやせるというだけでなくいろいろな利点がある。まず体力、スタミナがつく。ストレス発散にもなるので、日頃のイライラがなくなり、暴飲暴食もなくなる。さらに無駄な脂肪がつかなくなるのだ。血液の循環が良くなり新陳代謝も高まり、冷え症の人はいつもポカポカ。頭の回転もグンと速くなるぞ。さぁあなたのやる気しだいで簡単に体質改善できるぞ。

チップコラム

フィットネス16のポイント



ジョギング以外の運動●エアロビクス運動はほかにもたくさんある。脂肪が燃え始めるまでの運動時間がまちまちなので、時間別に紹介しよう。まず最低12分以上の運動。縄飛び、踏み台昇降、その場駆け足など。最低15分以上はダンス、ボートこぎなど。最低20分以上は水泳、サイクリング、アイススケートなど。走るのと違い、体力的にも集中力的にも一定の心拍数を保って規定時間をこなすのが難しい。自分の好きな運動を選ぼう。



次号(3月13日発売)につづく!

FORMULA 1 Inside Story



文：菊地 薫

●ピケ、インディ500に出場

今季、ついにF1には参加しないことになったネルソン・ピケだが、5月24日のインディアナポリス500マイルにローラ・ビューイックのメナード・チームから出場することになった。ピケはF1で3度チャンピオンになっているが、過去のマリオ・アンドレッティ、エマーソン・フィッティパルディ、グラハム・ヒル、ジャッキー・スチュワート、ジム・クラーク、ジャック・ブラバム等に加え、インディに出場する10番目のF1チャンピオンとなる。ピケは、「プロのレーシング・ドライバーである以上、インディ500には前々から出たいと思っていた。高速サーキットは好きだし、戦術の研究が楽しみだ」と期待のほどを語っているが、これまでのところフルタイムのCARTレーサーに転向するという訳ではないようで、参戦はこのインディ500にとどまる模様。結局、今年はF1からは退き、ヨーロッパF3000のチーム・マネージングに専念することになりそうだ。だが場合によってはマシンのテストも自分でするとのこと。

●含みを残していたプロストだが

一部の報道機関により根強く確信されていたプロストとリジェの交渉だが、開幕戦まであと1週間の2月20日現在、双方から公式コメントがまったく無い。そのことから、どうやら暗礁に乗り上げたか、リジェ側が見切りをつけたことにより、ほぼ打ち切られた模様。結局、曖昧な状況のままプロストも'92年はF1から姿を消しそうだ。しかし、これには今年リジェと契約してしまうと、コンタクトがあった'93年のウィリアムズのシートの可能性が薄くなってしまうため、などといった説もある。プロスト教授の場合は、いつものことと言ってしまえばそれまでだが、表から見るほど物事は簡単ではないようだ。

●早くも'93年のシューマッハー戦争

昨年暮れ、F1プロジェクトからの完全撤退を表明したメルセデスだが、これがまた確実視されるようなってきた。というのも、メルセデス本社は公式に撤退声明を出したものの、スイスのコンストラクター、ペーター・ザウバーが一向に諦める気配を見せないからだ。つまり、グループCでメルセデスが30年ぶりにレース界復帰を果たしたときと同様、最初はザウバー・メルセデスというプライベート・チームでF1に参入し、勝てる見込みがついたところでワークスじきじきのお出ましという予想図だ。ところが、ここでひとつ問題が生じた。ザウバーは予定ドライバーとして、シューマッハーを表表したが、契約上、彼はメルセデス本社からベネトンに貸し出されていることになっているらしく、この発表にベネトンのトム・ウォーキングショーらが反発し、両者の間で早くも火花が散っている。



☗この人がストーブリークを散々騒がしたプロストだ。

photo：Kazunori Okuyama



加藤博一の代打一発！

若田部はダイエーの救世主になれるか？

昨年のドラフト1位指名選手のなかで、もっとも注目されたのは若田部だった。4球団が競合し、抽選となってダイエーが交渉権を獲得。拒否されることなく、無事ダイエー入りすることになった。ダイエーにとっては、待望の人気選手の誕生。だけどこの若田部、けっして人気先行じゃなく、実力でも、ダイエーの救世主になれる可能性を十分に秘めているのだ。自分がキャンプで若田部の投球を直に観察したところ、新人特有の弾けるような躍動感こそないが、フォームも球筋もよくまとまっているなって印象を受けた。当然、コントロールもかなりいい。このまま順調に調整できれば、かなり活躍できるんじゃないだろうか？

そういう直接的な戦力としての魅力に加えて、若田部は、若田部効果とでもいうべきプラス要因をダイエーにもたらしている。とにかく見学にくる観客の数、声援がすごいんだ。ここは西武？ いや巨人のキャンプ地か？ と勘違いするってほどに。あまりに若田部ばっかりが目立つから、たとえばブルペンで投げているときでも、若田部が1球投げるのに、ほかのピッチャーは2球、3球投げたりする。先輩として負けまいという気持ちになるんだよね。結果的にチームの力が上がることになる。

4月4日、開幕の対近鉄戦では若田部と野茂の投げ合いがみたいものだ。この一発勝負に勝てれば投手陣全体にいい刺激を与えて、Aクラス、ひいては来年、ツインドームで開幕を迎えられることにつながる。それに、このくらいの演出があったほうが野球ファンに夢を与えられるんじゃないかな？



☗昨年、前半は好調だったものの、後半息切れして、投手陣のコマ不足に悩んだダイエー。若田部の入団でどう変わる？

■チョリソの恋人、ちょり子登場



■純情をもてあそぶ悪徳商法にご注意!!



桜先生におたよりを。あて先⬇編集部しあわせのかたち係

禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

最近、同音異義ならぬ同音異ゲーが多い。そこで、禁断の秘技チームからささやかなお願いがアルノフ。投稿するときにハード名も書いてくれると、ちょっぴりうれしいビッチ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

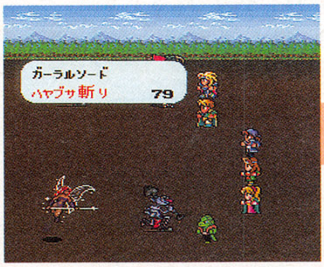
SF ロマンシング サ・ガ　スクウェア

必ず先に攻撃できる

東京都　沢田宏司　会員番号（903222）

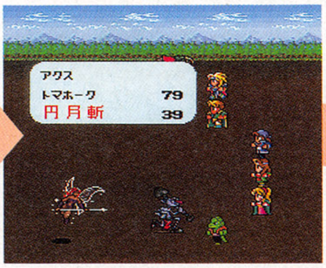
じつはハヤブサ斬りが使えるキャラクターなら、かならず敵より先に攻撃することができるのだ。戦闘になったら、ハヤブサ斬りを選択して解除。つぎに、実際に使いたい攻撃法を決定する。すべての入力が済んで１ターン目が始まると、かならず一度ハヤブサ斬りを選択したキャラクターから攻撃を始めるのだ！

ハヤブサ斬り



⬆まずは、ハヤブサ斬りを選択。当然のことだけど、ハヤブサ斬りが使えないキャラクターではできない秘技だ。

好きな技を選択



⬆ハヤブサ斬りを解除して、ほかの攻撃方法を選択しよう。ここでは、とりあえず円月斬を選んでみたぞ。

先制攻撃！



⬆ほう一れ、このとおり。敵味方関係なく、いちばん最初に攻撃することができるのだ。戦闘は、やっぱり先手必勝だす。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2100ガバス

SF バトルコマンダー　バンプレスト

お得な秘技が2本立て！

佐賀県　倉田祐治　会員番号（903223）

敵の姿がまる見え！

タイトル画面



⬆コンティニューの表示がないときは、コマンドを入力できないので注意。

コントローラーを B、上、Y、A、左、上、下、右、A、B、右、X の順に押す

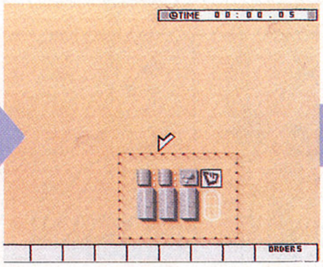
効果音が鳴れば入力成功



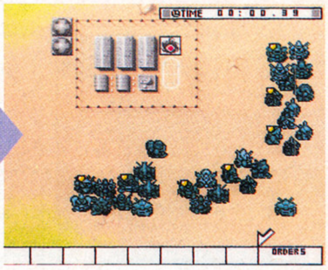
⬆コマンド入力後、Bボタンを１回押せばステージ２。２回で、ステージ３という具合にステージ15（最終ステージ）まで、自由に選択することができる。

コントローラーの Lボタンと Rボタンを押しながら、スタートボタンを押す

ゲームスタート



⬆コマンド入力後、いつものようにゲームを始めると……。



⬆敵と味方が接近しなくても、敵の動きが手に取るようにわかるのだ。

タイトル画面で、最初のコマンドを入力。ただし、セーブデータがない新品の状態では入力できないので気をつけること。コマンド入力後、ピロリロ～ンと音がすれば成功だ。あとは、Bボタンを押した回数でシナリオを自由に選択することができるのだ。

ついでにズルい秘技を。最初のコマンド入力後、LボタンとRボタンを押しながらスタートボタンを押してゲームスタート。すると、敵ユニットの動きが、まる見えになるのだ！　シナリオセレクト後に入力することもできまっせ、旦那。

ファミ通㊙情報局

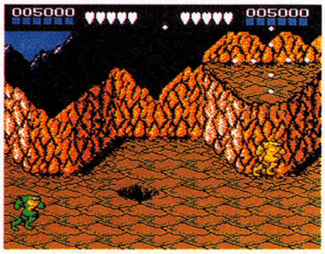
FC バトルトード　メサイヤ

ワープゾーンで近道すれっ!

ナイスなカエルが活躍する『バトルトード』に3つのワープゾーンがあった！　偶然に発見している人もいるかもしれないけど、各ワープゾーンの位置を右に載せよう。

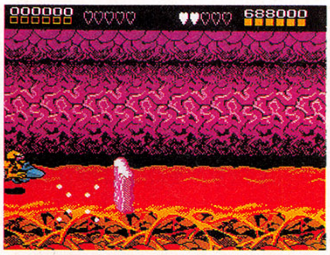
何度もクリアーしてしまった人や早くエンディングが見たい人は、ワープゾーンを使ってタイムアタック的な遊びかたもできるってわけだ。

ステージ1から ステージ3へ



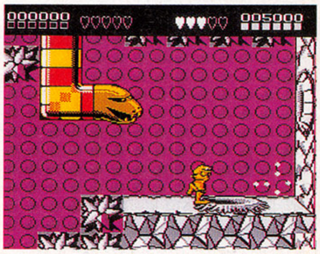
☗ゲーム開始直後、岩の上に最初のワープゾーンがある。10秒で消滅してしまう。

ステージ3から ステージ5へ



☗ステージ3の高速スクロールのシーンに、ふたつめのワープゾーンがある。

ステージ6から ステージ8へ



☗ステージ6のマップ2に、3つめのワープゾーンがある。これも10秒で消滅だ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2300ガバス

SF ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説　バンダイ

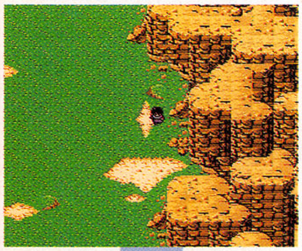
最強になるけど……!

東京都　秋山 功　会員番号(903224)

『ドラゴンボールZ　超サイヤ伝説』に、かなりお得な秘技が発見された。

まず、悟空とベジータが戦うシーンまでゲームを進めて、ナッパを倒す。すると、悟飯を操作することができるようになる。このとき、セーブしてリセット。すると、仲間たちのBPが最強になっているのだ！　もう、どんな敵が現われても恐れることはないぞ。ただ、あまりに強過ぎるので、つまらないと感じるかもしれない。早解きが好きな人にオススメしたい。

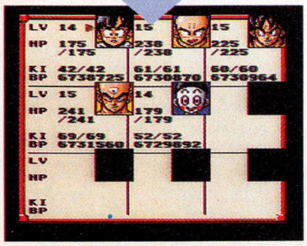
ナッパを倒したあとにセーブ



☗悟飯を操作できるようになったら、メニュー画面を出してセーブする。

リセットしてゲーム再開

仲間のBPが最強に!



☗おおっと、いきなり最強だぁー!!　もう、なにも恐くないぞ。

強い!



☗強い。んも～、ひたすら強い。イベントに出てくるボスキャラなんかも、一撃で倒すことができるのだ！　なんか味気ないけど。

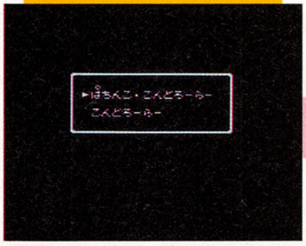
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2200ガバス

FC パチ夫くん4　ココナッツジャパン

打たずに打ち止め!!

京都府　森川 誠　会員番号(903225)

Ⅰコンの A ボタンと Ⅱコンの A ボタンを タイトルになるまで 押し続ける

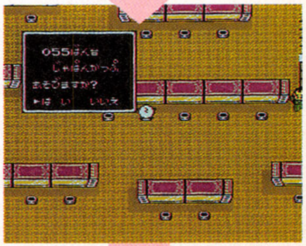


Ⅰコンの B ボタンと Ⅱコンの B ボタンを 押しながら スタートボタンを押す



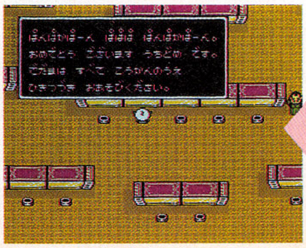
最初の画面で、Ⅰコンの A ボタンとⅡコンの A ボタンをタイトル画面になるまで押し続ける。タイトル画面で、Ⅰコンの B ボタンとⅡコンの B ボタンを押しながらゲーム開始。台を選んでコマンド入力、即、打ち止め。

台を選んで



コントローラーの セレクトボタンと スタートボタンを 押しながら、 A ボタンを押す

打ち止め!!



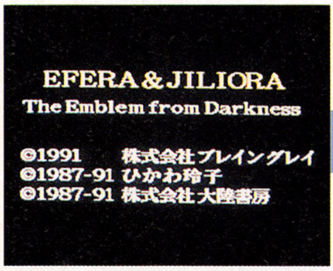
おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

PC エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス　ブレイングレイ

エフェラなビジュアル

東京都　守屋俊康　（会員番号903226）

この画面で

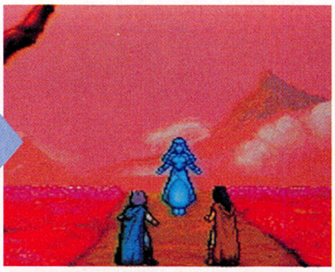


⬆この画面でコマンドを入力する。もうおなじみのパターンだからおぼえてくれたよね？　え、知らない？

コマンド入力

コントローラーの
✚ボタンの左下とⅠボタン
Ⅱボタンを同時に押す

ビジュアルが見られる！



⬆ウヒョー、ビジュアルが見放題だぜ。やっぱりCD-ROMの画面はいかすぜ。ノープロブレムだ。

なんとなくエッチっぽいタイトルが評判のこのゲームに、ビジュアルシーンをまとめて見ることができるコマンドがあったのだ。やりかたはとっても簡単。ゲーム画面で原作者の名前が表示されているときに、左のコマンドを入力するのだ。これだけでビジュアルを見られる。ちなみに、エッチなビジュアルはないよ。

ファミ通 秘 情報局

GG ヘヴィーウェイトチャンプ　シムス

ヘヴィな秘技全集

いろいろなことができちゃうコマンドがあった。まず、スピードセレクト表示の画面で右のコマンドを入力する。そして、試合をスタートすると、画面右上に〝T〟の字が出現する。

そこで、２番目のコマンドを入力するとさまざまなことが起きるぞ。秘技の内容は全部で４つ。いちばんおいしいのはいきなりＫＯ勝利してしまうもの。そのほかにも、判定が有利なままラウンドが終了してしまうものなど、おいしいものばかりだ。

この秘技を使っても勝てないなら、問題アリだぞ。

✚ボタンの方向	秘　技
右	そのステージを、KOで勝利。
左	いきなりラウンド終了となる。この場合、判定は10対8となる。
上	スーパーパンチが9発になる。
下	ダメージ全回復。

セレクト表示画面で

コントローラーの
２ボタンを押しながら
✚ボタンを左、右、左と
入力する

ふたたびコマンド入力

コントローラーの
スタートボタンと
１ボタン、✚ボタン
の各方向を押す

右の場合 いきなりKO!



⬆いきなりＫＯしちゃった。バービックよりも情けない敵だなあ。

ファミ通 秘 情報局

PC スーパーシュヴァルツシルト　工画堂スタジオ

コマンド集で、シュバレ！

このゲームの秘技をふたつ紹介しよう。まずは、メーカーロゴが出現しているうちにコマンド入力。すると、ギャルのビジュアルを見ることができるぞ。

もうひとつはバージョン表示画面。CD-ROMの起動時にコマンド入力。すると下の写真のような画面が見られるぞ。

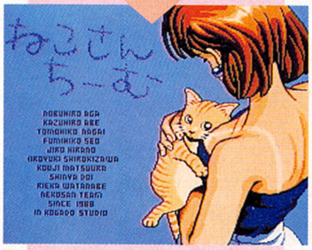
この画面で



コマンド入力

コントローラーの
セレクトボタンと
Ⅰボタン、Ⅱボタンを
同時に押す

ギャルのビジュアル



⬆やっぱりギャルでしょう。女っていいっすね。うんうん。

起動時にコマンド入力

コントローラーの
ランボタンと
セレクトボタンを
同時に押す

バージョン表示



⬆バージョン表示だが深い意味はない。見たまんまのものだ。

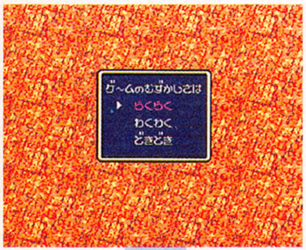
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1250ガバス

PC マジカルチェイス パルソフト

バブリーなゲーム業界

大阪府 藤木 茂 (会員番号903227)

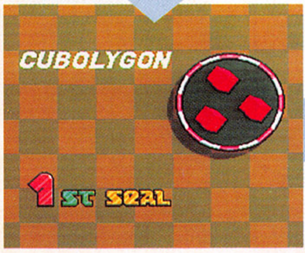
セレクト画面で



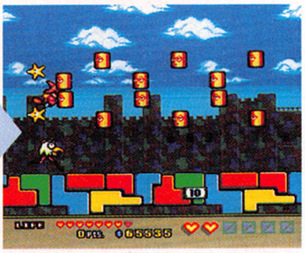
コマンド入力

コントローラーの✚ボタンを
左、下、右、上
セレクトボタンを3回
✚ボタンを左、右
Ⅰボタンの順に押す

チャイムが鳴れば……



大金持ちだ!



バブル経済が崩壊して、お金に困っている人が増えました。皮肉にもバブル全盛のころよりも、お金が大事に思われている今日このごろ……。ゲームの世界でもそれはまったく同じこと。

このゲームでも、お金を貯めなければアイテムを購入できません。敵を地道に倒しながら、小金をコツコツと貯める。そんなキリギリスチックなゲームプレーに飽きてしまった人におすすめなのがこの秘技。

まず、難易度セレクト画面ので左のコマンドを入力する。するとチャイム音がする。それからゲームスタートすると、なぜか大金持ちになっているのだ。バブルな感じでしょ?

おもちゃ券 2600円
ファミ通チケット 1300ガバス

GB タイニー・トゥーンアドベンチャーズ コナミ

タイニーな楽しみかた

東京都 小向英紀 (会員番号903228)

パスワード入力で



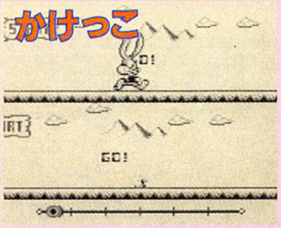
かわいいキャラクターが活躍するこのゲーム。パスワードも文字の代わりに、野菜や果物といったようにナニなものばかり。

そんなパスワード入力でいろいろなことができたのだ。入力する絵によっていろんなことが起こるから試してみてね。

いろいろできるぜ!

全部にんじん

かけっこ



全部スイカ

もぐらたたき



全部空白にする

サウンドテスト



全部パイナップル

ブーと鳴る



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1500ガバス

SF スーパーファイヤープロレスリング ヒューマン

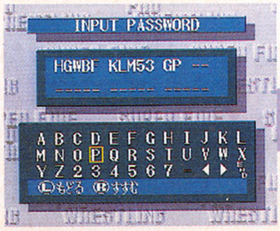
あんたは、一生このままだ

京都府 川口 剛 (会員番号903229)

このゲームに不思議なパスワードが発見された。このパスワードを入力してから試合をすると、勝っても画面が止まってしまうのだ。勝ち抜き戦なのに、これじゃ意味がないよね。

HGWBF KLM53 GP

こう入力せよ



勝っても進めない



おもちゃ券 1600円
ファミ通チケット 800ガバス

MD ちびまる子ちゃん ワクワクショッピング ナムコ

サウンドテスト発見

大阪府 北橋 学 (会員番号903230)

買い物フェチのゲームキッズたちに大人気のこのゲームに、サウンドテストが隠されていたのだ。やりかたはとっても簡単。

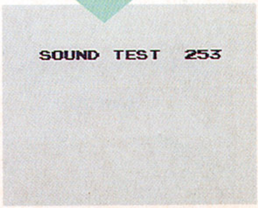
タイトル画面で右のコマンドを入力するだけ。すると、サウンドテストの画面になり、ゲーム中のさまざまなサウンドを楽しむことができるぞ。

これで、サウンドフリークも大満足だね。

タイトル画面で

コントローラーの
✚ボタンの上を押しながら
スタートボタンを押す

サウンドテストだ



おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 750ガバス

PC 斬〜陽炎の時代〜　タイトー

高見の見物だぜい!!

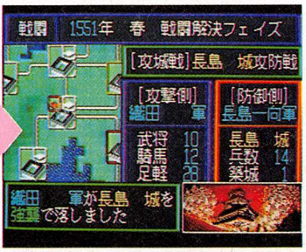
広島県　山口祐二　(会員番号903231)

まずシナリオを選び、つぎに上級か初級を選ぶ。そして国を選ぶ画面で下のコマンドを入力しよう。すると、なぜかコンピューターどうしが戦争を始めるのだ。のんびりと観戦しよう。

国セレクト画面で

秘 コントローラーのセレクトボタンとランボタンを同時に押す

COM 対 COM



おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

GG スペースハリアー　セガ

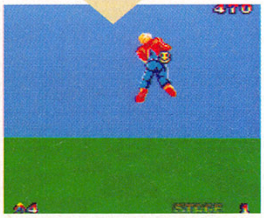
ストックは4人だよ

島根県　松本修一　(会員番号903232)

なかなか難易度の高い３Ｄシューティングゲーム。このゲームに、ストックを増やすとってもおいしいコマンドがあったのだ。やりかたはとっても簡単で、ただ右のコマンドを入力するだけでござーる。

注意すべき点はコマンドを入力しながら電源をいれるという部分だ。これだけは忘れないでやってね。

秘 コントローラーの✚ボタンの上を押しながら電源を入れスタートボタンを押す



ストックが4人!

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

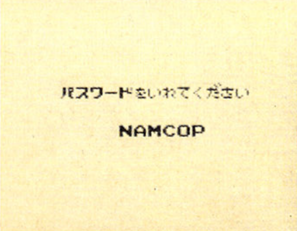
GB 雀卓ボーイ　ナムコ

最終戦へゴー!

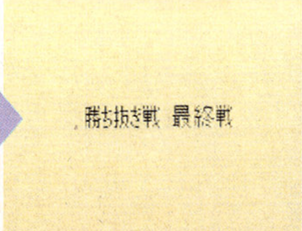
大宮市　寺内　眞　(会員番号903233)

なかなか勝てない麻雀ゲーム。でも、ここに紹介するパスワードを使えば最終面まで簡単に進むことができるぞ。ナムコップでエンディングとはこれいかに。これならママもオッケーだね。

NAMCOPと入力



いきなり最終面だ!



16ビットの女

まついなつき

"隔号連載"



禁断の秘技 大募集

採用されれば、ガバスとおもちゃ券がもらえる禁断の秘技。新たにファックスでの応募も可能になったぞ。これでキミの見つけた秘技が採用される確率がグッと高くなった。ファックスの書きかたは下に書いてあるとおりなので、よく読んでどんどん秘技を送ってほしい。はがきでの応募もいままでどおり続けているのでヨロシクね!

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面でセレクトボタンを押したままBボタンを押す
② メッセージが表示され「はい」を選ぶとデータが初期化される

ファックス番号
☎03·5411·0071

●はがきの場合●

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける!
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員No. 000009

本当に出るンだな!?
噂の真相

光あるところに影がある。それはゲーム業界でも同じだ。業界のダークサイドには、未来永劫日の目を見ない情報が流れている。今回本誌取材班はそれらの危ない話に初めて触れようとする……。

任天堂CD-ROM '93年1月発売に赤信号!?

今年の１月９日、大阪の記者クラブとアメリカのCES会場で同時に発表されたスーパーファミコン用CD-ROMアダプタ。この発表で噂のCD-ROMアダプタの全貌が明らかにされた。具体的なマシンのスペックは既報のとおりだけど、ここで簡単におさらいしておこう。発売予定は'93年１月で、価格は税込みで27000円。メインメモリーはなんと８メガの大容量だ。本体のほかには専用のCD-ROMシステムカセットが必要。このシステムカセットには、動作速度の遅いCD-ROMの難点をカバーするための補助演算素子が内蔵されている、とまあこんな感じなのだ。ボクらとしては、低価格で高性能なニューハードが発売されるのは大歓迎だよね。でもこの発表は、ゲーム業界の内外に大きな波紋を及ぼしているようなのだ。

そのひとつが任天堂とセガの関係。任天堂のCD-ROM構想の発表がきっかけとなって、両者の間にCD-ROM戦争が勃発しそうな気配だ。ところがその発火点であるスーパーファミコン用CD-ROMアダプタについて、業界内に怪情報が流れているというのだ。その怪情報とはいったい……。

「CD-ROMアダプタの実物はいまったく存在しません。とりあえずマシンのスペックを先に決めておいて、RAMの値段が下がるまで待っている状態じゃないんですかね。任天堂としてはその時期がくるまで発売を延期する考えみたいですよ。スーパーファミコンのときだって、発表されたスペックに技術が追いついてくるまで発売が伸びましたよね」（事情通）

というものだ。たしかに以前エクスプレスで報道したように、現段階ではCD-ROMアダプタの設計図ができあがっているだけ。モックアップすらもまだ完成していないようなのだ。本当に発売日は延びてしまうのか？　そのへんの真相を任天堂に直接聞いてみよう。

「CD-ROMアダプタに関する質問はすべてノーコメントです。しかし、すでに発表されている価格、スペックに関してはいまのところ変更はありません。また、それを目標に開発は進めていますよ」（任天堂　広報）

任天堂サイドからの回答を聞くかぎりでは、来年の１月には発売されそう。それじゃこの噂は根も葉もない話なのか？　謎は深まるばかりだけど、この噂にはさらに続きがあるのだ。

「完成してもいないCD-ROMアダプタを発表したのは、メガＣＤの牽制という意味もあるようです。任天堂の発表後にこのスペックで、27000円という価格は可能かどうかセガが実際に研究したらしいんですね。で、結果は絶対無理だとか」（前出事情通）

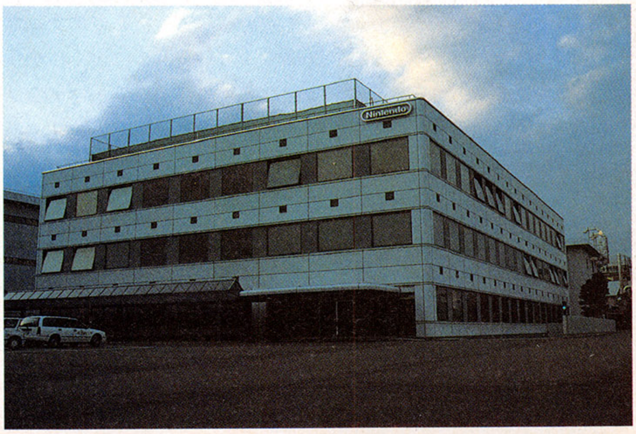
発売日だけでなく、価格まで危ないの!?　う～ん、ボクらとしては予定どおり発売してほしいところなんだけどなぁ。で、ここまでの話を総合して見えてくるのが、どうやらメインメモリーのRAMの値段が最大のネックらしいってこと。８メガビットのRAMとなれば、原価ではいくらになるんだろう。

「20000円は超える」（前出事情通）

現状ではやっぱり27000円は実現性の薄い価格といえそう……。

ただ、信憑性が高そうな話として、専用のシステムカセットを別売りにするのでは？　というのがある。たしかにスーパーファミコンの場合も、アダプターと接続ケーブルは本体と別売りになっていた。つまりファミコンを持っていなかったユーザーは、25000円でスーパーファミコンを購入しても、すぐに遊べなかったわけだ。その前例があるだけに、専用のシステムカセットの別売りは考えられなくもない。しかもこれに８メガのRAMを内蔵し30000円前後で売るのでは？　という予測も業界内では流れているのだ。しかしこの件に関しても任天堂はノーコメント。

この予測が当たっているかどうかは続報を待たなければならないが……。今後もCD-ROM戦線から目が離せそうにない。



⬅現在発表されているスペックは設計段階のもの。これが火種となって、CD-ROM戦争が勃発しそうだ。

㊙アメリカでNES系の大手ソフトメーカー数社がジェネシスに参入するとの噂

同時発売ソフトは『マリオ』と『ゼルダ』ってホントなの？

任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMアダプタ。発売時期も気になるところだけど、ボクらとしては発売されるソフトのほうがもっと気になるところ。発表されているスペックを見ると、ポリゴンを活用したとっても美しい３Ｄが表示できるようなのだ。こんな機能があるんだから、いままでにないような凄いゲームを期待しちゃうのも当然だよね。

ところで本誌２月14日号で、任天堂の宮本茂氏のインタビューを掲載したのを覚えているかな？　そう、そのインタビューで、本体と同時発売のソフトとして『マリオ』とさらに『ゼルダ』を予定していることが判明したわけだ。でもこのラインアップって本当に決定しているのだろうか？　そういえばスーパーファミンコンが発売されたときも同じラインアップが噂された。けど、同時発売されたのはけっきょく『マリオ』だけだった。ひょっとして今回もそんなことになるのでは……。

「ウチの宮本がそのような発言をしたのはファミ通を読んで知っています。しかし、CD-ROMアダプタで発売されるソフトに関してはウチはノーコメントです。まぁ宮本がそういったのであれば、そうなるんでしょうが」（任天堂　広報）

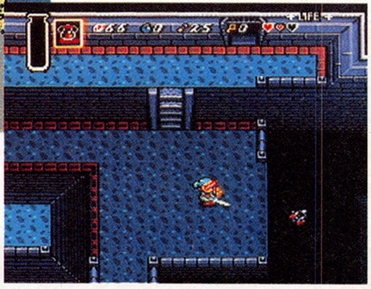
うーん、この件に関しては任天堂サイドはノーコメントという立場をとっている。ファミ通の情報網でも、同時発売ソフトのタイトルは確認されていないが、仮に『マリオ』と『ゼルダ』が確定しているとして、残る同時発売ソフトのラインアップは何か？

「残りの１本ですか？　同時発売ソフトが３本と決まったわけじゃないですが、そのほかのソフトはタイトル及びジャンルは、まったく未定ですね」（任天堂　広報）

その正体は依然、厚い霧に覆われているのだ。ところが、セタがCD-ROMで何か実験している!?との噂も。この辺にヒントが!?



⬆スーパーファミコンと同時発売されたソフトは、この『スーパーマリオワールド』だった。



⬇『ゼルダの伝説－神々のトライフォース－』はスーパーファミコン発売から約１年後に出た。



そして……

⬅CD-ROMアダプタに機能を考えるとポリゴンを使ったレースゲームや３Ｄシューティングが残りのラインアップにあげられるのでは……。

100社が参入か

あのゲームがCD-ROMで？

任天堂がCD-ROMアダプタと同時にソフトを発売することはまず間違いないと考えてよい。では、サードパーティはどうなっているのだろう？　ファミ通がアメリカで取材したときは、

「CD-ROMアダプタの参入メーカーは100社」（NOA　副社長）

という話を聞いたんだけどなぁ。

「日本国内のソフトメーカーとライセンス契約はまだ結んではいません。なにせ１回目の説明会を開いたばかりですからね。参加メーカー？　それはちょっと発表できませんが、数10社のメーカーが参加しましたよ」（任天堂　広報）

さらにちょっと気になる話がアメリカであったのだ。CD-ROMアダプタの発表前夜、エニックス、スクウェア、コナミなどのソフトメーカー７社が任天堂に呼ばれて会談を持ったらしいのだ。ひょっとしてCD-ROMでの『ドラクエ』や『FF』の続編の開発の要請か？

「そのような会談があったかどうかは、こちらではまったくわかりません。しかし、ウチが特定のソフトメーカーと秘密契約を結ぶということは、まったくありえません」（任天堂　広報）

「えっ、CD-ROMで『FFV』を発売する？　任天堂からそういう要請はきていませんけどねぇ」（スクウェア　広報）

本当にそのような会談があったのだろうか？　謎は深まる。

スーパーファミコンもマルチの時代に？

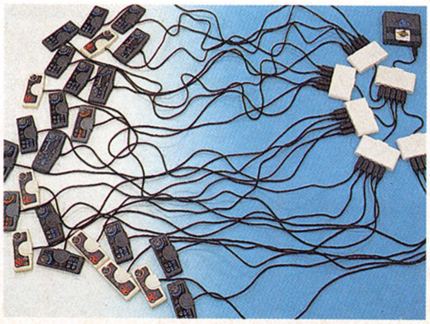
スーパーファミコンの周辺がにわかに騒がしくなってきている。マウスだけでなく、バズーカ型光線銃の８月発売が決定。どうやらこれはアメリカと同サイズで、対応ソフトも同じものになりそうだ。

さらにもうひとつ、スーパーファミコンの周辺器機が発売されるという情報をキャッチしたぞ。それはなんと、マルチタップ。PCエンジンでおなじみのアレなのだ。

「ウチでは出しませんが、数社から話はきています」（任天堂　広報）

具体的なメーカー名は公表してくれなかったが、どうやら実現性の高そうな話。ではどこから発売されるのか？　調査したところ、「PCエンジンと関係の深いＨ社。大阪のＡ社、それとファミコンのコントローラーを販売しているＨ社。この３社が有力候補みたいですね。最終的にどこになるかはちょっとわかりませんが」（某メーカー関係者）

という情報を得た。やっぱり４人用のタップになるのかなぁ。発売が待ち遠しいね。



⬅写真はPCエンジン用のマルチタップ。スーパーファミコン用では何人で遊べるようになるのかな？

任天堂 ソニー トップ会談で揺れるプレイステーション

年内発売か？

当初は任天堂と共同で発売されるはずだったプレイステーション。しかし、任天堂がCD-ROMアダプタ開発のパートナーにフィリップスを選んだため、一時は独自の16ビットマシンとして発売される予定だった。ところが事態は急転し、任天堂とソニーは歩みよりをみせている。けっきょくプレイステーションはスーパーファミコンと、CD-ROMの一体型マシンとして発売されそう。さらに最近では任天堂とソニーがCD-ROMの規格について会談を持っているようだ。

「たしかにソニーとはCD-ROMの件で何回か話し合っていますよ」(任天堂　広報)

「任天堂とはCD-ROMに互換性を持たせることで、合意にしています」(ソニー　広報センター)

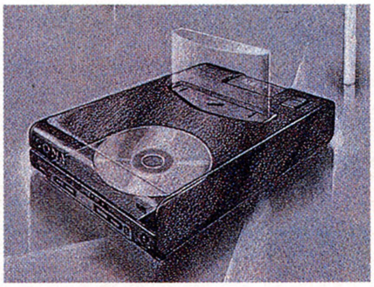
ということは、両方のハードで同じソフトがプレーできるわけだね。ところで互換性があることはわかったけど、プレイステーションって価格や発売時期などのスペックが発表されていないよね？

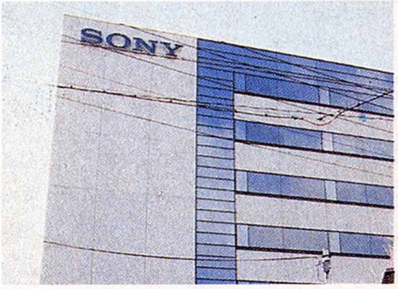
「価格未定、発売は'92年度末を予定しています。ただ、価格を含めてこれ以上のことは開発段階のハードですので、一切発表できません」(ソニー　広報センター)

うーん、はやく発売してほしいところだね。しかし両社の会談内容は、どうやら互換性の問題だけではなさそうなのだ。

「2年くらいまえに任天堂とソニーの社長どうしが、スーパーファミコン用CD-ROMの契約を結んでいたみたいです。その契約内容ではCD-ROMソフトのライセンシーがどうやらソニー側にあったらしい。つまりメーカーはソニーに許可料を払ってソフトを作ることになっていたんですよ」(事情通)

プレイステーションの開発が当初の予定どおりに進んでいたら、任天堂には許可料が入らない？どうもこのへんにプレイステーションの秘密がありそう。でもこの件についても任天堂とソニーはノーコメントで現状では確認できないんだよね。でも、そういった話はひとまず置いておこう。ボクらにしてみれば、それよりソフトが安く手に入ることのほうが大切だ。CD-ROMでゲームは本当に安くなるのかな？　そのへんを話し合ってほしいよね。





⬆プレイステーション具体的なスペックの発表ははたしていつごろになるのか？　ソニー側の動向が注目されるところだ。

⬅本誌がつくったプレイステーションの予想図。このマシンにもシステムカートリッジは必要になるんだろうか……。

ソニーが超人気コミックをゲーム化!?

噂のアレはすでに完成!?

プレイステーションはソニー広報センターの話によると、'92年度の末に発売予定だそうだ。当然、本体と同時発売されるソフトも用意されているだろう。時期的にみて、すでに開発に取りかかっていなくてはおかしいが……。

「その件についてもお答えできません」(ソニー　広報センター)

「ごめんなさい、ノーコメントです」(EPIC ソニー　広報)

柳に風。のれんに腕押し……。でもここでくじけては、ファミ通読者に申しわけが立たない。そこで本誌の情報網を駆使して情報を集めた結果……。同時発売ソフトはズバリ、パソコンのマッキントッシュのCD-ROMで発売されている『スペースシップワーロック』！じつはこの話は、マックワールドというアメリカの雑誌に載っていたんだよね。雑誌のなかでプログラマーがそういうニュアンスの発言をしていたのだ。

さらに意外なルートから、同時発売ソフトの情報が流れてきた。

「講談社の人気コミックのゲーム化の話が、あるメーカーからきているそうです」(業界関係者)

こいつは聞き捨てならない情報。でも講談社の人気コミックって、どの漫画だろう？

「あくまでも噂ですが、週刊モーニング連載中の『沈黙の艦隊』みたいです」(前出業界関係者)

しかもあるメーカーとはプレイステーション関係のメーカーらしい。

「ええ、たしかに『沈黙の艦隊』のゲーム化の話は進んでいるようです。ウチではその件についてすでに承諾しています。えっ、ゲームを制作しているメーカー？　ひとつはGAMというところと、もうひとつがEPICソニーですよ」(講談社版権事業部)

GAMはパソコンメーカーで、同タイトルのパソコンゲーム化をすでに発表している。気になるのはEPICソニーのゲームだよね。プレイステーション用のソフトだとしたら、ビックニュースだね。

「その件もノーコメントです」(EPICソニー　広報)

講談社の話が本当だとすれば、どんなゲームになるんだろうね？いまから楽しみだ。



Macのように動く!?



⬅プレイステーションでもこのカエルもどきの踊り娘はクネクネ踊るのか？

⬇講談社発行、毎週木曜日発売、週刊モーニングで好評連載中の『沈黙の艦隊』。

3人組の有名ミュージシャンが本誌でコラムを連載するとの噂

メガCDの価格が1年後に安くなる?

安くなったらうれしいな

家庭用のゲームマシンとしては、驚くべき高性能を誇るメガCD。6メガという大容量のRAMを搭載しているうえに、回転、拡大、縮小機能もついている。ほんと、いたれりつくせりのマシンなのだ。

なんと、そのメガCDの価格がいまよりも安くなるという話がある。ユーザーにとっては、とってもうれしい話だよね。

「任天堂のCD-ROMアダプタが8メガのROMを搭載して27000円になる予定ですが、それに対してセガの中山社長が、1年もあればうちのメガCDも同水準の価格に下げられるといっているらしいんです」(事情通)

そう、この話は本誌2月21号のエクスプレスでも紹介したよね。来年の1月に発売予定のスーパーファミコンCD-ROMアダプタは8メガで27000円と驚異の低価格。

一方メガCDは、希望小売価格が49800円。本当にスーパーファミコン用CD-ROMアダプタが27000円で発売されるのかはわからないけれど、セガ側にとっては痛い数字であることは事実だ。そこで、セガに1年後に価格を下げることが本当に可能なのか聞いてみたぞ。

「つねにコストダウンには積極的に努力しています」(セガ　広報)

との回答。本当に安くなるかはいまのところまだわからないのだ。

ビックカメラやヨドバシカメラなどのディスカウントショップでは、メガCDは38000円台で売られている。もしも、メガCDの希望小売価格が10000円安くなればディスカウントショップでも28000円台で売られることになるかもしれないけど……。

また、セガと日本ビクターの共同プロジェクトで開発されている、メガドライブ&メガCD一体型マシン、ワンダーメガの発売日が4月1日に決定されたよね。そのニューマシンの登場によって、ディスカウントショップでのメガCDの価格は下がるのだろうか？　実際、ディスカウントショップではPCエンジンのスーパーCD・ROM²が発売されたことによって、前機種のCD・ROM²がスーパーCD・ROM²が発売されるまえの価格よりかなり安くなってきたという事実がある。



⬅売行きも好調なメガCD。本当に1年後に、価格ダウンなるか？　高くならなければよいよい。

「メガCDの発売日と、こんど発売されるワンダーメガの発売日の間隔があまりにも短いので、PCエンジンのCD・ROM²ほど値段は下がらないと思います。もし、価格を下げることができても、まえにメガCDを購入されたお客様が納得しないという部分もありますからね。時期的に難しいです」(ビックカメラ　企画室)

メガCDの価格は少しは下がるようだが、あまり期待はできないようだ。しかし、セガとしてみれば任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMアダプタの発売は目の上のたんこぶ。本当にメガCDの価格を下げて応戦してくるのかな？

『ソニック』、『アドバンスド大戦略』の続編は?

セガの2大人気ゲームといってもおかしくはない『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』と、『アドバンスド大戦略』。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のソニックは、いまやセガのイメージキャラクターだ。しかも、ソニックはUFOキャッチャーの景品になったり、関連グッズを使ったキャンペーンが開催されたりとセガの『ソニック』に対する入れ込みかたはハンパじゃない。

また『ソニック』とは違い、ファンに熱狂的に支持されているのが『アドバンスド大戦略』。こちらはプレーヤーがドイツ軍となって、他国を攻め込むというシミュレーションゲーム。このソフトもかなり売れたソフトなのだ。

その『ソニック』と『アドバンスド大戦略』の続編は発売されないのだろうか？

「発売する予定はあります。お楽しみに!!」(セガ　広報)

これは、『ソニック』&『アドバンスド』ファンにとってはとても嬉しい知らせだね。ただし、発売日、価格などはまだ未定みたいなのだ。

また、『ソニック』に関してはこのような噂がある。

「『ソニック』はカートリッジ版とメガCD版の2種類が出るようです。また業務用のアーケードマシンでも登場するような噂もあります」(事情通)

なんと、2種類で発売される？　もしこの噂が本当ならば、その2種類がどのように違ったものになるのか楽しみだね。

しかし、喜んでばかりはいられない。『アドバンスド大戦略』についてはこのような情報もある。

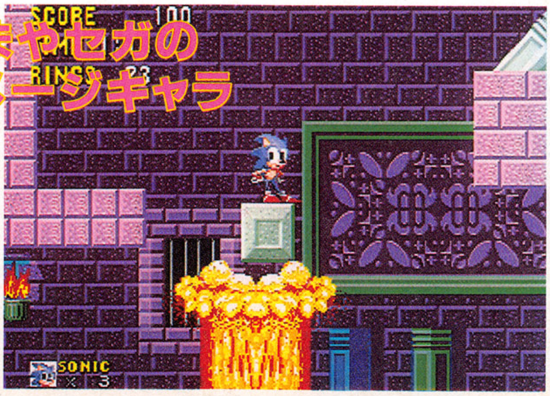
「噂では『アドバンスド大戦略』を制作したデザイナーがセガを辞めてしまったみたいなので、続編は出ないようですよ」(事情通)

そんなぁ。でもセガは続編を発売する予定はあるってコメントしているし……。はたして真相はどっちなのかな？　とにかく発売を待つしかないみたい。



⬅カルト的人気の『アドバンスド大戦略』。本当に続編がでるのかな？

いまやセガのイメージキャラ



⬅メガドライブの性能の限界に挑戦したといわれているソフト。続編が楽しみだね。

赤外線コントローラーが発売されるってホント？

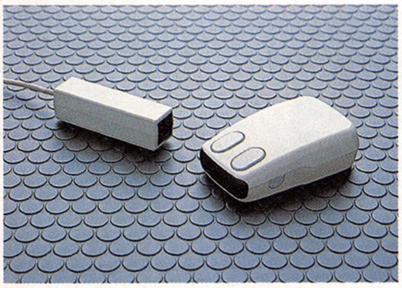
ゲームマシンのコントローラーには、パッド型やジョイスティック型など、いろいろな種類のものがある。発売しているメーカーもさまざまだけど、どこも他社の製品より優れた特色を出すために苦労しているようなのだ。たとえば、連射機能を標準装備したり、持ちやすいようにデザインを研究したりと……。さて、そんなコントローラー戦線に、また新しい機種が登場するという噂が飛び込んできたのだ。

「セガが赤外線コントローラーを開発しているみたいですよ」(事情通)

赤外線コントローラー？　たぶんそれは赤外線を使った、コードレスのコントローラーのことだろう。パソコンでは赤外線を使ったコードレスのマウスが発売されている。それと同じようなものなのかな？　さっそくセガに聞いてみたところ……。

「未定です」(セガ　広報)

のひとこと。うーん、このコメントはコードレスコントローラーが出ることを否定しているのかどうだか見当がつかない。でも、もし発売されたらコントローラーを振り回してコードが抜けるなんて心配はしなくていいんだけどね。発売されないかなぁ……。



➡パソコン用の赤外線コードレスマウス。反応が遅いという欠点さえ克服されれば……。

メガCD用カラオケアンプ登場？

カラオケブームはいまだに衰えない。いまや家庭用のカラオケマシンもいろいろ発売され、自宅でカラオケを楽しむ人も少なくはないようだ。

そういえば、そのむかしバンダイからファミコン用のカラオケソフトが発売されていたよね。最近では日本ビクターから発売されるワンダーメガにカラオケ機能が付いている。このようにカラオケはゲーム業界にも浸透しつつあるのだ。なんとこんどは、セガがメガCD用のカラオケアンプを発売するという噂があるのだ。さて、本当に発売されるのかな？

「発売予定はありますが、発売日、価格、スペックなどはまだ未定です」(セガ　広報)

やっぱり、噂どおりカラオケアンプを発売するみたいだ。それでは、どのような形になるのかな？



⬆いま話題のカラオケボックス。やはり自宅カラオケのほうが安上がり。

「これはあくまでも予想ですけどメガドライブのカートリッジ差し込み口に、カラオケアンプを取り付けるような形になると思います。そしてメガCDのほうに、カラオケ用のCDを入れるようになるんじゃないですかねぇ？」(事情通)

なるほど。カラオケブームのいまだけに、かなり期待のもたれる商品になるんじゃないかな？　カラオケ好きのお父さんだったら、このカラオケアンプと一緒に、メガCDを買わせるチャンスだ。うまくやれよ。

『マリオ・レミューホッケー』なぜ発売中止に!?

⬇日本じゃホッケーっていうスポーツは、あまりポピュラーじゃないね。



2月21日に発売される予定だったセガの『マリオ・レミューホッケー』がいきなり発売中止になった。本誌2月14日号の最新ゲーム大紹介のコーナーでも紹介しているが、急きょ発売中止の発表に対応しきれなかった。それほど、急に発売中止になったのにはワケがあるに違いない。さっそく、セガに聞いてみた。

「諸事情により発売中止になりました」(セガ　広報)

"諸事情"の詳しい内容までは聞き出せなかったけど、とにかく発売中止ということだ。しかし残念。その『マリオ・レミューホッケー』というゲームは、もとはジェネシス用のスポーツゲームでアイスホッケーを題材にしたものなのだ。

「『マリオ・レミューホッケー』というゲームタイトルがいけなかったんですかね？　『マリオ』という単語で任天堂ともめたとか？」(事情通)

まさかそんな安易なことじゃないと思うんだけど……。アイスホッケーという時期モノのスポーツゲームだけに、冬の時期を逃してしまうのはけっこうつらいものがあるんじゃないかな？　このまま幻のゲームになってしまうのだろうか？　うーむ。

シムグラフィックスとナムコが急接近!?

アメリカのシムグラフィックスとナムコが協力して、バーチャルリアリティーを使ったナニかを開発しているらしいのだ。

シムグラフィックスはバーチャルリアリティーの専門家が集まっているソフト会社。このニュースは、そのシムグラフィックスの副社長、スティーブ・グレン氏が来日したときに手にいれた情報だ。

「ナムコと協力してバーチャルリアリティーを使ったスーパーマスターというモノを開発しているということです。しかしどのようなモノなのかは、まだ秘密だそうです」(事情通)

うーん、はたしてスーパーマスターとは？　さっそくナムコに聞いてみた。

「バーチャルリアリティーなどに関することは日夜研究しておりますが、シムグラフィックスと協力しているという話は初めて聞きました」(ナムコ　広報センター)

もしも、バーチャルリアリティーを使ったゲームマシンだったら、とっても楽しみなんだけどね。



⬅このようなバーチャルリアリティーを使ったゲームなのか？　それとももっとスゴイものなのか？

㊙ ソフトメーカーH社と電子器機メーカーE社が共同でニューハード発売の噂

『ドラクエI』、『II』、『III』がスーパーファミコンで発売か!?

発売日も5月31日に決まり、価格も9600円に決定した『ドラゴンクエストV』。ファミ通の誌面にも、ようやっと『ドラクエV』の情報が出始めてきてるしね。さぁ『ドラクエ』ファンは、あとは首を長くして待つばかり。

ところが『ドラクエV』で大騒ぎしている世間の片隅では、こんな噂が流れているのだ。『ドラクエI』、『II』、『III』がなんとスーパファミコンで発売(再販)される!!という噂だ。なぜ、いまさら『ドラクエI』、『II』、『III』なのか？ しかも、ファミコンではなく、スーパーファミコンだというのはなぜなんだろうか？

『ドラクエI』が発売されたのは、'86年の5月27日だから、もうすでに6年もまえのこと。現在では『ドラクエI』は中古ショップ以外では入手しにくくなっているのだ。そこで、新しい『ドラクエ』ファンを確保するために発売するのだろうか？ ファミコンではなくいま話題のスーパーファミコンで発売するというのも、新しいゲーム世代を狙ったモノなのか？

真相をハッキリさせるため、以下のような質問をエニックスにぶつけてみた。『ドラクエI』、『II』、『III』がスーパーファミコンで発売されるという噂は本当ですか？

「現在のところ未定です」(エニックス　広報)

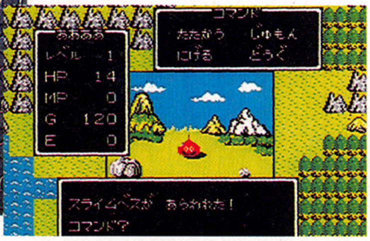
残念ながらエニックスからは、何も情報が得られなかったのだ。もし『ドラクエI』、『II』、『III』がスーパーファミコンで発売されるとしたら、どのようなカタチで発売されるのかな？ 3作をまとめてスーパーファミコン用カートリッジ(またはCD-ROM)に収めて発売するのか？ それとも3作を別々に発売するのか？ まぁどっちにしても『ドラクエI』、『II』、『III』はもうすでにファミコンで完成されているものだから、スーパーファミコンに移植するのもそんなに大変じゃないと思うんだけどね。

はたして本当に発売されるのだろうか？ もし発売されるとすれば、ゲーム内容に変更があるか？ まだ詳細はわからない。

そんなことよりもみんなは『ドラクエV』のほうが気になってしかたがないんじゃない？『ドラクエI』、『II』、『III』の話は『ドラクエV』が発売されてからゆっくり考えよう。



⬇もしスーパーファミコンで発売されるとすれば、グラフィックはどーなる？



いよいよ登場か？ 初心会にカラーゲームボーイが…

出る出るといわれ続けて四半世紀の10分の1(2年半)が経過しているカラー液晶のゲームボーイ。プロトタイプは完成している!? いや、まったく開発していないなど、さまざまな憶測が飛びかっている。本誌でも今年の6～8月に発売されるはず！ という大予言を立てているのだが……。

「ゲームボーイを出すまえに、カラーゲームボーイっていうプロトタイプができていたみたいですね。でも山内社長の判断で製品化にはいたらなかった。カラー液晶がべらぼうに安くなるか、電池の寿命が伸びるかしないと、発売しないんじゃないんですかね。それに、もしカラーゲームボーイが発売されて『テトリス』がカラーの画面で遊べてもね……」(事情通)

その情報どおりとすれば、本誌の大予言はハズれてしまうぞ。

「カラー液晶のゲームボーイですか？ そんなものは影も形もまったくないです。ですから初心会に出展されるということは考えられませんね」(任天堂　広報)

ということは、大予言は大ハズレではあーりませんか。どーしよう？ でもまぁ、弘法も筆の誤りと昔からいうよね。温かい目で見てちょ。



⬆ここが問題の液晶。この部分がカラーになると、電気をとっても喰うわけだ。

アタリのニューハード ジャガー日本発売か？

アメリカのアタリのニューゲームマシン、ジャガー。本当に発売されるのか？ また発売日はいつぐらいになるのだろうか？ ファミ通アメリカ特派員経由でアタリに聞いてみたぞ。

「発売する予定はあります。しかし今年中はムリなので来年になるでしょうね」(アタリ)

なんと、アメリカでは来年にも発売される予定だそうだ。またスペックについてのヒントももらえたのだ。

「時代が時代だけに、ソフトの供給としてCD-ROMを取り付ける方向で検討しています。いろいろな噂がありますが、価格についてはまだ未定です」(同)

とのこと。またリンクスと同様、日本での発売予定はあるのかな？

「まだ、そのような話はありません」(同)

いま、日本じゃリンクスの売行きはあまり芳しくないようだけど、その状況を一転させるためにジャガーを上陸させてくる可能性は十分ありうる。期待して待つしかないみたいだ。



➡ジャガーよりもリンクスのソフトを出してもらいたいのだ。アメリカでは好評らしいんだけどね。

パイオニアがゲーム業界へ殴り込み?

パイオニアがゲーム業界へ参入するという噂があるのだ。

パイオニアはLD(レーザービジョンディスク)を開発したハードメーカー。そのLDのノウハウを活かせば、カラオケに代わるアミューズメントマシンを作ることは可能なハズだ。

「パイオニアの収益構造のなかの最大のドル箱は、ゲームセンターなどにあるカラオケボックス。そのカラオケボックスが何年かあとにすたれたときのことを考えて、カラオケボックスに代わるものを開発しているという噂があるんです。そのカラオケボックスの代用となるのが、LDを使ったゲームみたいなんです」(事情通)

そこで、パイオニアに直接聞いてみたぞ。

「いまのところ、そのような予定はありません」(パイオニア 広報)



⬆その昔ゲームセンターにあったLDゲーム、『ドラゴンズ・レア』。

とのこと。しかし、ほかの事情通からはこのような話も……。

「これはあくまでも噂の段階ですが、パイオニアはLDを使ったバーチャルリアリティーマシンを計画しているみたいですね。そのほかにも、客がカラオケで歌った歌をレコーディングしてCDにするサービスとかを計画しているようです」(事情通)

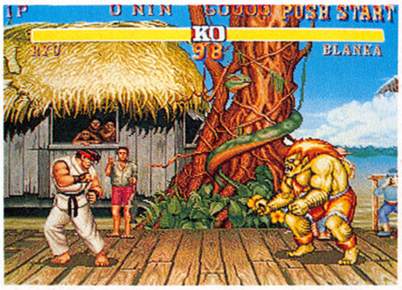
パイオニアはハードメーカーなので、新しいハードの研究は少なからずしているハズ。しかし、ほんとにゲーム業界参入はないの?

『ストリートファイターII』スーパーCD・ROM²で発売?

PCエンジンのスーパーCD・ROM²で『ストリートファイターII』が発売!? なんていう記事がアメリカのある雑誌に載っていたのだ。あの超人気アクションゲーム『ストリートファイターII』のことだけに、気になる話だよね。さっそくカプコンに聞いてみたぞ。

「スーパーファミコンで『ストリートファイターII』を発売する予定はありますが、スーパーCD・ROM²で発売するなんて話は聞いていません」(カプコン 広報)

⬇ゲームセンターで大ヒットした作品。ファミ通編集部でも人気は高い。全機種移植を目指せ!?



それならば、かつてCD・ROM²で『ストリートファイター』を発売したことのあるハドソンに聞いてみよう。

「以前CD・ROM²の第1弾のソフトとして『ストリートファイター』を発売していますので、開発のほうでも作りたかったっていう願望はあったと思います。しかし『ストリートファイターII』を発売するという話は、私のところにはきていません」(ハドソン 広報)

それにしても残念だなぁ。おもしろいゲームはハードを問わずどんどん移植してもらいたいよね。スーパーファミコン以外の機種でも発売してほしいのだ。それにしても、本当に発売する予定はないんだろうか? もしかして、じつは……!?

気になる『真・女神転生』の発売日は夏ごろ?

なかなか正体を現わさないアトラスの『真・女神転生』。発売日はいつくらいになるのだろう……。

「発売日は『ドラクエV』発売以後にすることが決定しています。最近、開発のほうが遅れがちなので、以前ファミ通でやった占い(『真・女神転生』の発売日がいつになるか?)が当たりそうですね」(アトラス 広報)

と、いうことは遅くても今年中には発売されそうな雰囲気。

うれしいことに連日連夜の拝みたおしが実って、ゲーム内容の新しい情報も得ることもできたぞ。

「ゲームの時代設定は199X年。だいたい'94〜'95年あたりです。モンスターは善と悪という分けかたはしません。神だから正しい、悪魔だから悪いという区別をしていないのです。またイベントも宗教がらみのものや、人間心理をついた怖いイベントがでてきます」(同)

これはかなり期待できそうなカンジだね。はたして名作RPGの誕生となるか?



⬆売れるか売れないよりも、作品のグレードに重点を置いて制作中とのこと。何部にもわたって続けていくそうだ。

新日本プロレス道場にプロレスブーム到来?

ファミ通の連載コラム陣のなかで、もっとも豪快さんで単純明解、しかも気分爽快スッキリさわやかなコラムといえば……。そう、獣神サンダーライガーのトラブルスープレックスだね。このコラムの担当者はひと月に一度、多摩川沿いにある新日本プロレスリングの道場に通っている。もちろん、読者のみんなから送られてきたはがきを持って、ライガーに悩みを解決してもらうためだ。

この連載開始直後、ファミ通編集部は道場にスーパーファミコンを贈呈している。じつはこれをめぐってひとつの噂が……。

「道場内でいま『スーパーファイヤープロレスリング』が流行しているらしい。なかでも新人の西村選手が強いそうですよ」(編集者T)

まさか本職の人がそのゲームをプレーするなんて……。

「このまえ道場に行くとき、そのソフトを贈呈しようと思ったんです。でもバイトくんに探させたら、売ってなかったとか。そんなこんなで、そのソフトまだ道場にはないハズですけどね」(担当編集者)

どうやらデマだったみたい。でもその後、ソフトが新日本プロレス道場に贈呈されたので、いまごろは本当に流行しているかもね!?

⬇特権階級の者だけが入れる聖域。ライガーの担当者もそのひとりだ。



㊙ソフトメーカーS社が某有名レーシングゲーム『II』の制作の噂

Pick Up

Shopping Information

今週の調査協力店　ヨドバシカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	パズロット	5600円	3805円
ファミコン	ヨッシーのたまご	4900円[込]	3800円[込]
ファミコン	いけいけ熱血ホッケー部すべってころんで大乱闘	6200円	4213円
ファミコン	ロックマン4～新たなる野望～	7800円	6058円
ファミコン	ファミコンジャンプII　最強の七人	8500円	5776円
ファミコン	タイニートゥーンアドベンチャーズ	4900円	3330円
ファミコン	テトリス2+Bombliss	6500円	4417円
ファミコン	ファミスタ'92	5000円	3398円
ファミコン	ベスト競馬・ダービースタリオン	6800円	4621円
ファミコン	テクモスーパーボウル	7980円	5417円
ファミコン	ソロモンの鍵2-クールミン島救出作戦-	6200円	4213円
ファミコン	第2次スーパーロボット大戦	8200円	5572円
ファミコン	がんばれゴエモン外伝2　天下の財宝	6980円	4737円
ファミコン	SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー	8500円	4834円
ファミコン	F1サーカス	6600円	4485円
スーパーファミコン	魂斗羅スピリッツ	8500円	5776円
スーパーファミコン	ロケッティア	8900円	6699円
スーパーファミコン	エキゾースト・ヒート	8900円[込]	6900円[込]
スーパーファミコン	ロマンシング　サ・ガ	9500円	8252円
スーパーファミコン	ドラゴンボールZ超サイヤ伝説	9500円	8252円
スーパーファミコン	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	8000円[込]	6990円[込]
スーパーファミコン	高橋名人の大冒険島	8500円	5825円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円[込]	5800円[込]
スーパーファミコン	スーパーフォーメーションサッカー	7700円	7281円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーIV	8800円	6699円
スーパーファミコン	スーパーワギャンランド	8300円	5728円
スーパーファミコン	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円	6601円
スーパーファミコン	スーパー信長の野望・武将風雲録	11800円	8019円
スーパーファミコン	プロフットボール	7900円	6504円
スーパーファミコン	ソウルブレイダー	8800円	6776円
PCエンジン	パロディウスだ!	9800円	6660円
PCエンジン	出たな!!ツインビー	6800円	4621円
PCエンジン	改造町人シュビビンマン3～魔界のプリンセス～	6800円	4621円
PCエンジン	ヒューマンスポーツフェスティバル	5900円	4009円
PCエンジン	未来少年コナン	7200円	4893円
PCエンジン	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン出動編	4800円	3262円
PCエンジン	麻雀覇王伝カイザーズクエスト	7200円	4893円
PCエンジン	IQ　PANIC	8900円	6048円
PCエンジン	ぎゅわんぶらあ自己中心派・麻雀パズルコレクション	6800円	4621円
PCエンジン	ゲート・オブ・サンダー	6800円	4621円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	ロードブラスターズ	6800円	4621円
メガドライブ	クルードバスター	7800円	5300円
メガドライブ	SDヴァリス	6800円	4621円
メガドライブ	天下布武-英雄たちの咆哮-	7800円	5291円
メガドライブ	ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	7000円	4621円
メガドライブ	信長の野望・武将風雲録	11800円	7747円
メガドライブ	三國志II	14800円	9689円
メガドライブ	F1サーカスMD	7500円	5097円
ゲームボーイ	隠忍伝説	4980円[込]	3480円[込]
ゲームボーイ	平成天才バカボン	3500円[込]	2450円[込]
ゲームボーイ	サイバーフォーミュラ	3980円	2699円
ゲームボーイ	ベリウスII　復讐の邪神	4300円[込]	2920円[込]
ゲームボーイ	怒りの要塞2	3900円[込]	2650円[込]
ゲームボーイ	ヨッシーのたまご	2600円[込]	1980円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円[込]	1760円[込]
ゲームボーイ	メトロイドII	3500円[込]	2370円[込]
ゲームギア	ファンタシースターアドベンチャー	3500円	2378円
ゲームギア	ポケット雀荘	3500円	2378円
ゲームギア	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3800円	2582円
ゲームギア	アックスバトラー	3800円	2582円
ゲームギア	アーリエル	4500円	3058円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	21000円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8700円[込]
ファミコン本体	14800円	9514円
ツインファミコン本体	32000円	21359円
メガドライブ本体	21000円	11067円
メガCD	49800円	38640円
ゲームギア本体	19800円	12621円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9941円
PCエンジンDUO	59800円	40776円
PCエンジンCGII本体	19800円	14368円
PCエンジン　スーパーCD-ROM本体	47800円	32427円
PCエンジンCD-ROMシステム	57300円	19708円
PCエンジンGT本体	44800円	28932円
スーパーシステムカード	9800円	7611円
ゲームセレクタ	9500円	7378円
アスキーパッド	2980円	2242円
スーパージョイカード	2480円	1922円
ハイパーボーイ	5800円	4504円

※最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。

今週のお買い得情報

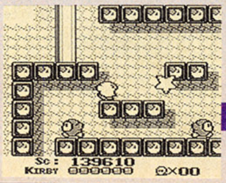
- ○天神怪戦　(ゲームボーイ)----951円
- ○ガルクライトTDF2　(PCエンジン)----1922円
- ○ポンピングワールド　(PCエンジン)----1922円
- ○ネメシス　(ゲームボーイ)----1922円
- ○アヴェンジャー　(PCエンジン)----1922円
- ○レーシング魂　(PCエンジン)----2427円
- ○おたくの星座　(ファミコン)----2893円
- ○ギミアぶれいく　史上最強のクイズ王決定戦　(ファミコン)----2893円
- ○グレムリン2-新・種・誕・生-　(ファミコン)----2893円
- ○おかあさんといっしょ　にこにこぷん　(PCエンジン)----2893円
- ○エグザイル　(メガドライブ)----2893円
- ○ヴァリスIII　(メガドライブ)----2893円
- ○ボナンザブラザーズ　(メガドライブ)----2893円
- ○ガイアレス　(メガドライブ)----2893円
- ○ファイアームスタング　(メガドライブ)----2893円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
ファミコン	
3月27日	○川のぬし釣り　6300円　＜パック・イン・ビデオ＞
3月中旬	○ファミリーサーキット'91　7800円　＜ナムコ＞
3月中旬	○ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング　5800円　＜ナムコ＞
3月下旬	○ベスト競馬・ダービースタリオン　6800円　＜アスキー＞
3月	○少年アシベ ネパール大冒険の巻　6980円　＜タカラ＞
4月上旬	○ロックマン2　Dr.ワトリーの謎　5800円　＜カプコン＞
4月上旬	○ロックマン3　Dr.ワトリーの最後!?　6500円　＜カプコン＞
4月上旬	○ロックマン4～新たなる野望～　7800円　＜カプコン＞
スーパーファミコン	
3月6日	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻　8800円　＜エポック社＞
3月10日	○ファイナルファイト　8500円　＜カプコン＞
3月11日	○超魔界村　8500円　＜カプコン＞
4月3日	○スーパーウルトラベースボール　8800円　＜カルチャーブレーン＞
4月3日	○スーパーチャイニーズワールド　8800円　＜カルチャーブレーン＞
4月7日	○スーパーフォーメーションサッカー　7700円　＜ヒューマン＞
4月上旬	○超魔界村　8500円　＜カプコン＞
4月	○ウルトラマン　7800円　＜バンダイ＞
4月	○SDガンダム外伝ナイトガンダム物語　大いなる遺産　9500円　＜エンジェル＞
PCエンジン	
3月27日	○ゼロヨンチャンプ　6900円　＜メディアリング＞
3月27日	○ファイヤープロレスリング2ndBOUT　6900円　＜ヒューマン＞
ゲームボーイ	
3月6日	○ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦　3400円[込]　＜タカラ＞
3月6日	○ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド　3800円[込]　＜タカラ＞
3月	○少年アシベ 遊園地パニック　3800円[込]　＜タカラ＞
4月上旬	○ロックマンワールド　3500円[込]　＜カプコン＞
4月上旬	○ロックマンワールド2　3500円[込]　＜カプコン＞
4月	○まじかる☆タルるートくん　3500円[込]　＜バンダイ＞

スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

かわいいキャラクターがたくさん登場するアクションゲーム。主人公カービィが、吸い込む、はき出す、空を飛ぶといったアクションで、ファンタジックな世界を大冒険するぞ。操作性が良く、難易度が低めに設定されているので、だれでも楽しめるのだ。予想販売数50万本。



星のカービィ

ゲームボーイ　＜任天堂＞

2900円［込］　4月21日発売

★2月27日付



新着ゲーム通信

SF スーパーファミコン　ウィザードリィV

RPG　バックアップカートリッジ

アスキー　発売日未定　9800円(予価)　8メガ

スーパーファミコン版『ウィザードリィV』の最新情報だ。

ストーリーはパソコン版『ウィザードリィV』と同じ。歴代の『ウィザードリィ』シリーズの舞台となってきたリルガミンで、邪悪な司祭ソーンを倒し、街の守護者ゲートキーパーを救い出すという物語だ。いままでのシリーズから独立したシナリオなので、はじめて『ウィザードリィ』を遊ぶ人でもきっと楽しめるはずだぞ。

ゲームシステムもパソコン版を忠実に移植。いままでは前列のキャラクターしかできなかった武器による攻撃が、弓矢などにより後列からでも可能になった。また、盗賊や忍者による"奇襲攻撃"も大きな特徴のひとつ。1ターン目で陰に隠れれば、2ターン目から奇襲を仕掛けられるってわけ。

そのほか、各階ごとに広さも形も異なる迷宮、多数登場するNPC(ノンプレーヤーキャラクター)、召喚魔法をふくむ26種類の新呪文など魅力が一杯。まさにシリーズ最強の『ウィザードリィ』なのだ。



⬅NPCと会話する場面がたくさんあるのだ。なんて答える？



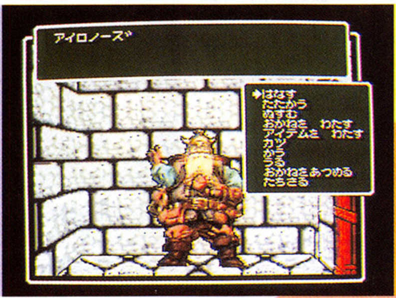


⬅⬆登場モンスターのネザーマンとレディスティンガーである。

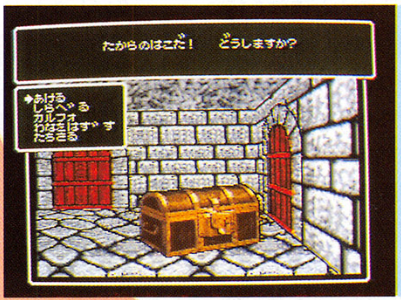


⬅この巨大なモンスターを見よ！ ファミコン版でも人気だった末弥純氏のキャラクターがより美しく表現されたぞ。

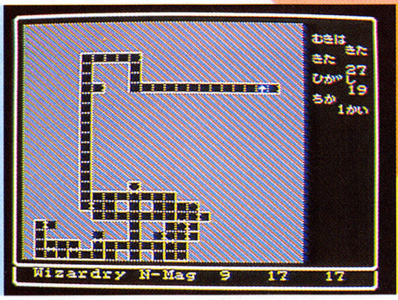
迷宮の闇またここに



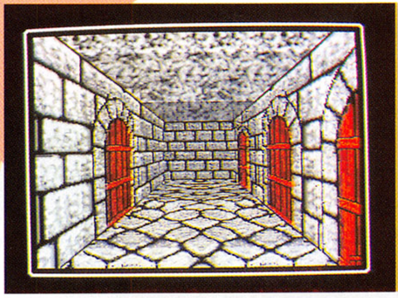
➡NPCのアイロノース。ダンジョンのなかで武器やアイテムの売買をしている。ぜひ役に立てよう。



⬅宝箱もとってもきれい。これで中身が素晴らしいアイテムならば、言うことなしだけど、ね。



➡オートマッピングシステムだ。『ウィザードリィ・外伝』でお世話になった人も多いんじゃない？



⬅ファミコン版とはくらべものにならないほど奥行きが感じられる、細かく描き込まれたダンジョンだ。

SF スーパーファミコン ロードモナーク

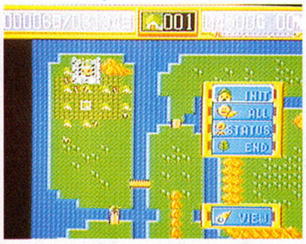
シミュレーション　バックアップカートリッジ

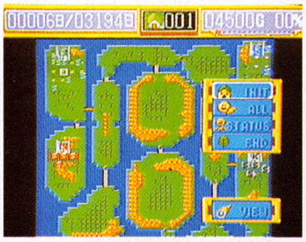
エポック社　発売日未定　価格未定　4メガ

もとのパソコン版を忠実に移植したシミュレーションだ。プレーヤーは４つの国からひとつを選択、残りの３つの国の土地をすべて占領しなくてはならない。マップごとにクリアー日数と土地の占領率が出されるから、最少日数で最大面積を占領できるようがんばろう。

大地すべてを我がものに！


⬆どのマップでも最高占拠率をとろう。


⬆中マップ。見やすさはこっちが上。


⬆マップ全体を見られる小マップだ。


⬆大マップでは戦闘シーンがリアル。

SF スーパーファミコン オウガバトル

シミュレーション　バックアップカートリッジ

クエスト　発売日未定　価格未定　8メガ

立体的な画面構成が特徴のシミュレーションゲーム。主人公は帝国に対する反乱の長。80種類ある部下のキャラから好みのヤツを選び、戦うのだ。主人公の性格や能力も選択できるぞ。さらに戦闘のしかたによってエンディングも変わる。とても自由なゲームなのだ。

身と心、たかぶりしびれる予感あり



⬆キャラデザインも魅力的。





3Dが見やすいの


➡ゲーム世界には時間がある。昼から夜へと変化するのだ。



⬅都市を占拠して入手したタロットカードは戦闘で使用。

SF スーパーファミコン コンバットトライブス

アクション　カートリッジ

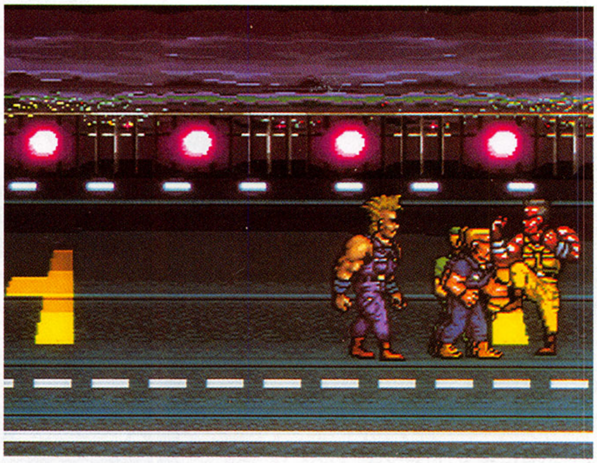
パルソフト　7月上旬発売予定　価格未定　8メガ

アーケードで好評だったアクションゲーム。暴走族や暴力組織を相手に、超人の力と肉体を持つ、３人の男たちが戦いを挑むというストーリーだ。プレーヤーはこの３人の男たちからひとりを選び、全５面を攻略する。ダウンしている敵にも攻撃を加えられるから、容赦なく攻撃してクリアーしていこう。３人のキャラクターは、それぞれパワーなら一番だとか、スピードなら負けないとかの特徴があり、使える技も異なる。フィニッシュパンチやダッシュ攻撃がキャラクターによって違うのだ。

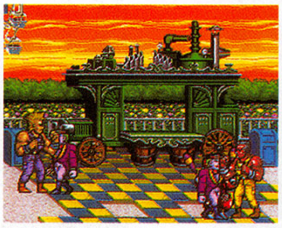
なお、スーパーファミコン版のオリジナルとして、敵キャラを武器にしてプレーヤー同士が戦う乱戦モードが設けられているぞ。

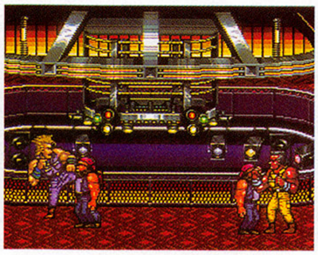
ダーティだろうがおかまいなしさ！


⬆３人の戦士のひとり"ブローバ"。強烈なパワーで敵を粉砕するのだ。⬅暴走族"核弾頭"が相手の、路上での戦いだぞ。


⬅一定数の敵にとどめを刺すと体力回復。アイテムはない。

オレら暴れまわってナンボの人生


⬆遊園地だろうが平気で戦うのだ。


⬅今度はディスコでの戦いだ。衿をつかんで投げ飛ばそう。


⬅ベースボールスタジアムでも戦闘が待ち受けているぞ。スキンヘッドに蹴りをかませ。

SF T.M.N.T. タートルズ・イン・タイム

スーパーファミコン　アクション　カートリッジ
コナミ　7月発売予定　価格未定　8メガ

ファミコンなどでおなじみのカメ忍者が、スーパーファミコン用アクションゲームになって登場。4匹のカメ忍者から好きなヤツを選択し、世界征服をたくらむ異星人を倒すのだ。✚ボタンと4つのボタンの組み合わせで、多彩なカメ忍者アクションが満喫できるぞ。


⬆ふたり同時プレーが可能。友だちと協力して遊ぶと楽しさが倍増なのだ。

コスギくんにゃ負けんぜよっ!!




⬆コラー、主人公が見えないじゃないか。

SF ライトファンタジー

スーパーファミコン　RPG　バックアップカートリッジ
トンキンハウス　発売日未定　価格未定　8メガ

キャラクターからストーリーまで、すべてがほのぼのとした雰囲気のRPGが発売されるぞ。敵キャラクターを主人公のパーティーに誘ってみたり、なんかヘンなものに変身させてみたり、なんてことができちゃうのだ。非力で気弱な主人公の活躍に期待しよう。

人類みな兄弟なのだ

これが噂のほんわかRPG



⬆どうすれば、敵キャラクターが仲間になってくれんだろう。


➡闇の世界にさらわれた、王女レフィーナ。



⬆戦闘にはシミュレーションの要素が取り入れられたぞ。

SF パロディウスだ！ 〜神話からお笑いへ〜

スーパーファミコン　シューティング　カートリッジ
コナミ　6月発売予定　価格未定　8メガ

『パロディウスだ！』が、スーパーファミコンにも移植されたぞ。コナミの看板キャラクター、ビックバイパーやツインビーなどが登場する、コミカルタッチの横スクロールシューティングゲームだ。最終ボス、ゴルゴダ・タコベエを倒すため、全10ステージを突破せよ。





⬅自機選択画面。タコに乗っていこうかな。

さくらが歩くんです

➡キャッホー、ちちびんたリカが復活したぞ。ファミコン版には登場しなかっただけに、ファンにはうれしい事件だね。


⬆あらら、やられちゃったボスキャラ。



FC サンリオカップ ポンポンバレー

ファミコン　アクション　カートリッジ
キャラクターソフト　8月発売予定　3980円　512K

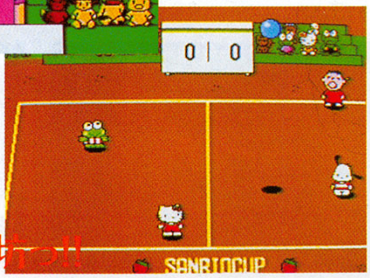
キティやけろっぴなど、サンリオの人気キャラクターが登場するアクションゲーム。ボールを相手コートに打ち込んで、相手がミスをすると得点が加算される。キャラスターが経験を積むと、回転レシーブやイナズマアタックといった必殺技が使えるようになるぞ。

コートのなかでは平気なの



⬆キティちゃんの回転レシーブって……、どんなもんか見てみたいもんだな、ホント。


⬆こちらが、カエルのけろっぴ。どんな必殺技を持っているんだろう。



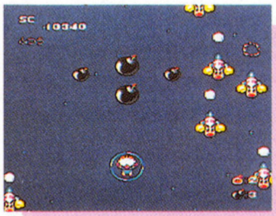
➡キティちゃんが打ったボールを、たあ坊がレシーブにいく。ああ、なんて幸せなひとときなんだろう。

いったぞ、たあ坊っ!!

PC スターパロジャー

PCエンジン　シューティング　スーパーCD・ROM²
ハドソン　4月24日発売　6800円

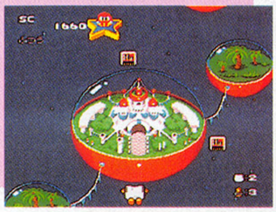
あの『スターソルジャー』のパロディーなのだ。キャラクターがすべてかわいくデフォルメされているぞ。ステージは全部で8つ。自機はボンバーマンやPCエンジンなど、3種類のなかから選べる。パワーアップしたときの攻撃方法が、それぞれの機種によって違うのだ。



➡ボンバーマンを選ぶと、爆弾を投げて敵を倒すぞ。



⬆オプションでゲーセン画面を選ぶと、こんな画面になるのだ。気分はゲーセン。



➡PCエンジンのパワーアップアイテムはHuカード。





『スタソル』がかわいくなった

MD キングサーモン

メガドライブ　フィッシングシミュレーション　カートリッジ
ホット・ビィ　7月17日発売　6800円　4メガ

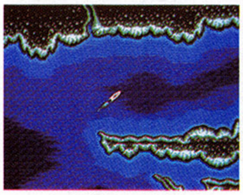
メガドライブ初の釣りゲームが登場するぞ。ポイントを探り当て、キングサーモンを釣り上げるのだ。釣ったキングサーモンが3位以内に入賞すると、つぎの大会へ進むことができる。見どころはなんといっても、かかった魚を釣り上げるまでの迫力のファイトシーンだ。

でっかい魚をバシッと釣れ



➡魚のグラフィックもリアルだよん。

ポイントを探り当てろ



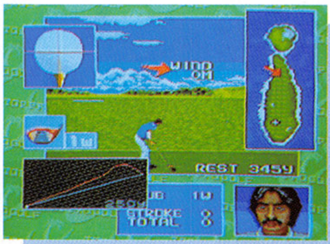


⬅船でキングサーモンを追いつめるのだっ!
➡釣った魚の重さを計る。緊張の一瞬ってヤツね。

MD TOP PRO GOLF

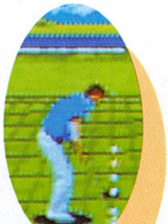
メガドライブ　スポーツシミュレーション　カートリッジ
ソフトビジョン　7月上旬発売　8800円　8メガ

南の島をイメージしたホールで、爽快なゴルフが楽しめるのだ。18のホールを回り、優勝を競い合おう。モードは通常のプレーを楽しむストローク、対戦ゲームのマッチプレー、片方がハンデを背負うハンデマッチ、そしてトーナメントの4つがあるぞ。



⬆グリーンや空の色がキレイなのだ。

ショットも豪快にねっ





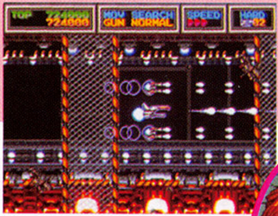


⬅総合順位表示の画面。

MD グレイランサー

メガドライブ　シューティング　カートリッジ
メサイヤ　発売日未定　価格未定　8メガ

女性パイロットが主人公のシューティングゲーム。難易度は4段階に設定されているぞ。一定の場所に配置されているカプセルを取ると、オプションがつく。オプションのフォーメーションはゲーム開始時に設定でき、それによって多彩な攻撃をしてくれるのだ。





⬅オプションが前方の敵を倒してくれているぞ。

ビジュアルにも注目してちょ







➡地形はなかなか複雑。起伏に富んでいるのだ。

MD メガドライブ 天空烈伝武蔵(仮題)

アクション　カートリッジ

KANEKO　7月下旬発売　価格未定　容量未定

謀反により、天空界を追放された武蔵が主人公のアクションゲーム。謀反を起こした張本人を捜して倒すことが目的だ。ステージは全部で6つ。武蔵は剣で敵を倒しながら進んでいく。アイテムを取ると、剣神術という必殺技を使えるようになるのだ。

でっかいキャラが縦横無尽

剣を振り下ろす迫力がスゴイぞ





⬆この大迫力な画面を見よっ！　敵もでかいが、主人公もでかいのだ。

➡般若の面がいかにもって感じ。天狗や鬼なんかもでてきそうね。

MD メガドライブ サンダーフォースⅣ(仮題)

シューティング　カートリッジ

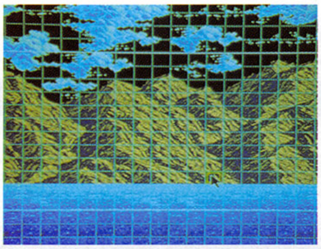
テクノソフト　発売日未定　価格未定　8メガ

人気シリーズの最新作だ。全部で11のステージは、いずれも大迫力。しかも今回は、画面が上下に2～3画面分スクロールするのだ。これによりいっそう迫力が増したぞ。遊びかたは従来同様、敵を倒しながらパワーアップしていく。迫力の多重スクロールも健在だ。

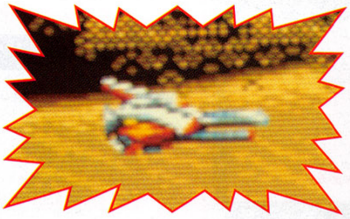
➡敵の攻撃はシビアだぞ。



➡色鮮やかなマップ画面。



あの音声合成がまた聞けるのだ





⬅こんなにたくさん出てこられたら、たまらんがな。

GB ゲームボーイ 星のカービィ

アクション　カートリッジ

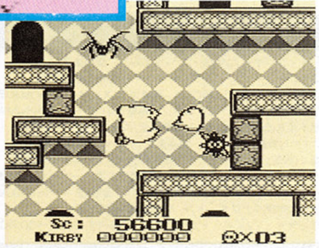
任天堂　4月21日発売　2900円[込]　2メガ

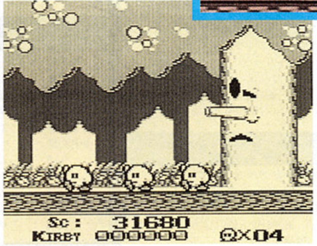
かわいいカービィを操作して、プププランドの人々のごはんを取り戻すために敵を倒す、初心者向けのアクションゲームだ。カービィの武器は息。息を思いっきり吸って吐き出し、敵を倒すのだ。敵を吸い込んで吐き出し、それをさらに敵にぶつけることもできるぞ。

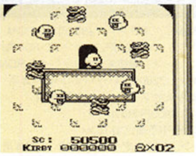
敵をぱっくん 吸い込めぱっくん







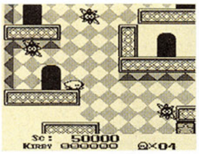




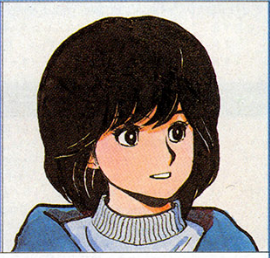
⬆息を吐き出す瞬間のカービィ。ほっぺがふくれてかわいーのだ。

⬆ステージをクリアーすると、みんなで仲良くダンシングなの。

ごはんたべたーい



森下万里子の謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。季節の変わり目、体に気をつけてね。

●新作情報第1弾は、ライトスタッフさんから。年内にRPGを出す予定との情報が入りました。機種などはまだ決定していないそう。

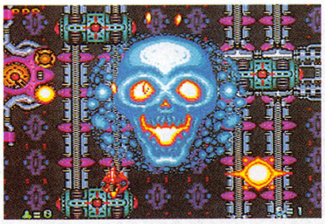
●パルソフトさんからは、片山まさゆき先生の人気マンガ、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を、スーパーファミコン化する予定との情報。また、人気の『熱血高校』シリーズをリリースする予定もあるそう。

●アルトロンさんは、大ヒットした映画『ホームアローン』を、ゲームボーイ化する予定とのことです。

●では、また。　（森下万里子）



⬆KANEKOの新作、『バトルスマッシュ(仮題)』の画面写真を入手したぞ。



⬆先日お伝えした、タイトーから発売予定の『TATSUJIN』の新しい画面写真だ。

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

ファミコン

3月発売のソフト

6日	○マジックキャンドル＜サミー＞　7800円/バックアップカートリッジ
6日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。＜タカラ＞　6800円/カートリッジ
10日	○囲碁指南'92＜ヘクト＞　6800円/カートリッジ
13日	○ナムコクラシックII＜ナムコ＞　5900円/カートリッジ
14日	○ファイアーエムブレム外伝＜任天堂＞　6800円[込]/バックアップカートリッジ
19日	○究極ハリキリ甲子園＜タイトー＞　6900円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー桃太郎電鉄＜ハドソン＞　5800円/バックアップカートリッジ
20日	○それいけ!アンパンマン みんなで、ハイキングゲーム!＜バンダイ・エンジェル＞　6000円/カートリッジ
27日	○プラズマボール＜ジャレコ＞　6300円(予価)/カートリッジ
27日	○ハローキティワールド＜キャラクターソフト＞　4800円/カートリッジ
27日	○WWFレッスルマニアチャレンジ＜ホット・ビィ＞　5800円/カートリッジ
27日	○フック＜EPIC・ソニー＞　5900円/カートリッジ
下旬	○ドッジ弾平＜サン電子＞　6500円/カートリッジ
3月～4月	○レッドアリーマーII＜カプコン＞　価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

17日	○ひらけ!ポンキッキ＜タカラ＞　4980円/カートリッジ
24日	○プロジェクトQ キューティープロジェクト&バトル10000＜ヘクト＞　6800円/カートリッジ
24日	○ワンパクコックンのグルメワールド＜タイトー＞　5900円(予価)/カートリッジ
24日	○重力装甲メタルストーム＜アイレム＞　6500円/カートリッジ
24日	○エキサイティング・ラリー＜科研＞　5900円/カートリッジ
中旬	○舛添要一 朝までファミコン＜ココナッツジャパン＞　7980円/カートリッジ
下旬	○ひょっこりひょうたん島 なぞのかいぞくせん＜ユタカ・バンダイ＞　6000円/カートリッジ

5月発売のソフト

5月	○麻雀大戦＜日本物産＞　6600円/バックアップカートリッジ

6月発売のソフト

下旬	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞　4980円(予価)/カートリッジ
下旬	○KABUTO＜ビック東海＞　価格未定/カートリッジ
6月	○トムとジェリー＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
6月	○エイセス アイアンイーグル3＜パック・イン・ビデオ＞　6900円/カートリッジ
6月	○プロサッカー＜イマジニア＞　5800円/カートリッジ
6月	○びっくり熱血新記録＜テクノスジャパン＞　6500円/カートリッジ
6月	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦第2弾＜ヨネザワPR21＞　価格未定/カートリッジ
6月	○プロレス(仮題)＜ジャレコ＞　価格未定/カートリッジ
6月	○ターミネーター2＜パック・イン・ビデオ＞　6500円/カートリッジ
6月	○レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月	○ミッキーマウスIII 夢ふうせん＜ケムコ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○中嶋悟 F-1 HERO3＜バリエ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○THE GOLF '92＜ジーオーワン＞　6900円/カートリッジ
7月	○エスパードリーム2＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
8月7日	○パチンコ大作戦2＜ココナッツジャパン＞　6900円/カートリッジ
8月下旬	○サッカーII(仮題)＜ジャレコ＞　価格未定/カートリッジ
8月	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞　7800円/カートリッジ
8月	○サンリオカップポンポンバレー＜キャラクターソフト＞　3980円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○1999＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞　5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン＜ザイン・ソフト＞　6800円(予価)/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞　7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞　価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ ～陰謀の惑星～＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/カートリッジ
	○ジャストブリード＜エニックス＞　9700円/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー＜ビック東海＞　価格未定/カートリッジ
	○CAPCOM バルセロナ'92＜カプコン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○ダブルムーン伝説＜メサイヤ＞　価格未定/カートリッジ
	○フリントストーンズ＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
	○少年魔術師インディ(仮題)＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○ロボコップ3＜EPIC・ソニー＞　価格未定/カートリッジ
	○聖剣伝説リックル＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

3月発売のソフト

6日	○スーパーバーディ・ラッシュ＜データイースト＞　8800円/カートリッジ
7日	○弟切草＜チュンソフト＞　8800円[込]/バックアップカートリッジ
19日	○R.P.M. Racing＜ビクター音楽産業＞　8800円/カートリッジ
19日	○スーパー伊忍道・打倒信長＜光栄＞　11800円/バックアップカートリッジ
19日	○新世紀GPXサイバーフォーミュラ＜タカラ＞　8800円/カートリッジ
20日	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞　8800円/バックアップカートリッジ
20日	○ファイナルファイト・ガイ＜カプコン＞　8500円/カートリッジ
27日	○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞　8000円/カートリッジ
27日	○ラッシングビート＜ジャレコ＞　8700円/カートリッジ
27日	○スーパーファミスタ＜ナムコ＞　7900円/カートリッジ
27日	○らんま1/2 町内激闘篇＜メサイヤ＞　8800円/カートリッジ
27日	○SMASH T.V.＜アスキー＞　7800円/カートリッジ
27日	○スーパーヴァリス～赤き月の乙女～＜レーザーソフト・日本テレネット＞　8500円/カートリッジ
27日	○トップレーサー＜ケムコ＞　7800円[込]/カートリッジ
27日	○バトルグランプリ＜ナグザット＞　8500円(予価)/カートリッジ
27日	○カードマスター リムサリアの封印＜HAL研究所＞　8900円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○S・T・G＜アテナ＞　8900円/カートリッジ
28日	○ラストファイターツイン＜バンプレスト＞　8200円/カートリッジ
28日	○まじかる★タルるートくん MAGIC ADVENTURE＜バンダイ＞　8000円/バックアップカートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX＜ビデオシステム＞　9700円/バックアップカートリッジ
3月～4月	○マジックソード＜カプコン＞　8500円/カートリッジ

4月発売のソフト

3日	○ウルティマVI 偽りの予言者＜ポニーキャニオン＞　9800円/バックアップカートリッジ
5日	○オセロワールド＜ツクダオリジナル＞　8700円/カートリッジ
9日	○エアーマネジメント・大空に賭ける＜光栄＞　11800円/バックアップカートリッジ
10日	○ペブルビーチの波濤＜ティーアンドイーソフト＞　9800円/バックアップカートリッジ
24日	○豪槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞　8800円[込]/カートリッジ
24日	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞　9000円/カートリッジ
24日	○摩訶摩訶＜シグマ＞　8700円/バックアップカートリッジ
24日	○WWFスーパーレッスルマニア＜アクレイムジャパン＞　8800円/カートリッジ
28日	○拳闘王 ワールドチャンピオン＜ソフエル＞　8000円/カートリッジ
28日	○スーパーアレスタ＜東宝＞　8700円/カートリッジ
下旬	○飛龍の拳S ゴールデンファイター(仮題)＜カルチャーブレーン＞　9800円(予価)/カートリッジ
下旬	○ヘラクレスの栄光III　神々の沈黙＜データイースト＞　8800円/カートリッジ
下旬	○スーパーボウリング＜アテナ＞　8300円(予価)/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

1日	○バトルブレイズ＜サミー＞　8700円/カートリッジ
31日	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞　9600円/バックアップカートリッジ
上旬	○斬IIスピリッツ＜ウルフチーム＞　9800円/バックアップカートリッジ
5月	○甲竜伝説ヴィルガスト ～消えた少女～＜バンダイ＞　9000円(予価)/バックアップカートリッジ

6月発売のソフト

26日	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞　8900円/バックアップカートリッジ
下旬	○スーパー ダンクショット＜HAL研究所＞　8600円(予価)[込]/カートリッジ
6月	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX＜ユタカ・バンダイ＞　9500円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	○シェラザード伝説 黄金の帝国＜カルチャーブレーン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○スーパーウルトラベースボール2(仮題)＜マイクロアカデミー＞　8800円/カートリッジ
6月	○スーパー将棋＜アイマックス＞　8800円/バックアップカートリッジ
6月	○ASTRAL BOUT(アストラル バウト)＜キングレコード＞　価格未定/カートリッジ
6月	○パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月10日	○パチンコウォーズ＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
7月上旬	○サイバリオン＜東芝EMI＞　8600円/カートリッジ
7月上旬	○ガンフォース＜アイレム＞　8500円/カートリッジ
7月上旬	○コンバットライブス＜パルソフト＞　価格未定/カートリッジ
7月	○フック＜EPIC・ソニー＞　8500円(予価)/カートリッジ
7月	○PGA ツアーゴルフ＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
7月	○イーハトーヴォ物語＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○ステルス＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○銀河英雄伝説＜徳間コミュニケーションズ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○ダイナウォーズ＜アイレム＞　8800円/カートリッジ
7月	○キャプテン翼III＜テクモ＞　8900円/バックアップカートリッジ
7月	○スーパー倉庫番(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞　6800円/カートリッジ
7月	○スピンディジーワールド＜アスキー＞　8800円(予価)/カートリッジ
7月	○ファランクス＜ケムコ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○北斗の拳5＜東映動画＞　8900円(予価)/カートリッジ
7月	○ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆき麻雀指南＜パルソフト＞　価格未定/カートリッジ
7月	○T.M.N.T タートルズインタイル＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○プリンス・オブ・ペルシャ＜メサイヤ＞　8800円/カートリッジ
8月	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞　8800円[込]/カートリッジ
8月	○中嶋悟 SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞　価格未定/カートリッジ
8月	○スーパー麻雀＜アイマックス＞　価格未定/カートリッジ
8月	○ヒーロー戦記＜バンプレスト＞　価格未定/カートリッジ
8月	○チビキャラウォーズ ー失われたギャ～グー＜バンプレスト＞　8500円(予価)/カートリッジ
9月中旬	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞　8500円/バックアップカートリッジ
9月	○ソングマスター＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ
9月	○大戦略エキスパート＜アスキー＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
10月中旬	○リターン・オブ・双截龍(仮題)＜テクノスジャパン＞　8600円/カートリッジ
10月	○信長公記＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞　価格未定/バックアップカートリッジ
11月下旬	○アスリート(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
12月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞　価格未定/カートリッジ
12月	○雲にのる＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○バトルサッカー＜バンプレスト＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○バズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞　8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞　8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ELFALIA＜ハドソン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○高速版 初段森田将棋＜セタ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ポピュラス2＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○シムアント＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○2020年スーパーベースボール＜ケイ・アミューズメントリース＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞　7800円/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○アダムス ファミリー＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV＜アスキー＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーF1サーカス＜ニチブツ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞　8000円(予価)[込]/カートリッジ
	○つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞　価格未定/カートリッジ
	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞　8800円/カートリッジ
	○アクスレイ＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
	○スーパー麻雀大会＜光栄＞　価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/カートリッジ
	○アースライト＜ハドソン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞　価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生＜アトラス＞　9800円/バックアップカートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbook2＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～＜カプコン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック＜アスク講談社＞　価格未定/カートリッジ
	○サイバーナイト＜トンキンハウス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○ストリートファイターII＜カプコン＞　価格未定/カートリッジ
	○デスブレード＜アイマックス＞　価格未定/カートリッジ
	○RPG(仮題)＜アイマックス＞　価格未定/カートリッジ
	○熱血高校ドッジボール部(仮題)＜テクノスジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	○あしたのジョー＜ケイ・アミューズメントリース＞　価格未定/カートリッジ
	○横山光輝　三国志＜エンジェル＞　9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○キャメルトライ＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
	○アクロバットミッション＜テイチク＞　価格未定/カートリッジ
	○ヒューマン・グランプリ(仮題)＜ヒューマン＞　価格未定/カートリッジ
	○SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
	○スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
	○シムシティー2＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
	○F-29＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
	○メガロマニア＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
	○ラストバトル(仮題)＜テイチク＞　価格未定/カートリッジ
	○ライト・ファンタジー＜トンキンハウス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○セプテントリオン＜ヒューマン＞　価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンズ・アース(仮題)＜ヒューマン＞　価格未定/カートリッジ
	○スーパープロフェッショナルベースボールII(仮題)＜ジャレコ＞　価格未定/カートリッジ
	○ゆうゆのクイズでゴーゴー＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
	○ソニックブラストマン＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
	○オウガバトル＜クエスト＞　価格未定/カートリッジ
	○ロードモナーク＜エポック社＞　価格未定/カートリッジ

PCエンジン

3月発売のソフト

6日	○トイレキッズ＜メディアリング＞　6900円/Huカード
6日	○山村美紗サスペンス　金盞花　京絵皿殺人事件＜ナグザット＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
13日	○パチ夫くん 十番勝負＜ココナッツジャパン＞　7900円/Huカード
13日	○極楽!中華大仙＜タイトー＞　6800円/Huカード
13日	○HAWK F-123＜パック・イン・ビデオ＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
13日	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～＜メサイヤ＞　6800円/CD-ROM
13日	○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞　7800円/CD-ROM
19日	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT＞　6980円/スーパーCD-ROM専用
19日	○サイキック・ストーム＜レーザーソフト・日本テレネット＞　6980円/スーパーCD-ROM専用
20日	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞　6200円/CD-ROM
26日	○天外魔境II 卍MARU＜ハドソン＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
27日	○BABEL＜レーザーソフト・日本テレネット＞　6980円/スーパーCD-ROM専用
27日	○川のぬし釣り 自然派＜パック・イン・ビデオ＞　6900円/CD-ROM
27日	○QUIZまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い!＜アトラス＞　6800円/スーパーCD-ROM両対応
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
27日	○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞　7980円/スーパーCD-ROM専用(アベニューパッド付属)

4月発売のソフト

1日	○ザ・デビスカップテニス＜マイクロワールド＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
1日	○ビルダーランド＜マイクロワールド＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
2日	○スーパー雷電＜ハドソン＞　5800円/スーパーCD-ROM専用
3日	○超時空要塞マクロス2036＜メサイヤ＞　7200円/スーパーCD-ROM両対応
3日	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編＜ナグザット＞　6900円/Huカード
7日	○源平討魔伝 巻の弐＜ナムコ＞　6800円/Huカード
24日	○スターパロジャー＜ハドソン＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
24日	○ライザンバーIII＜データウエスト＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	○スプリガンmark2＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
下旬	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
4月	○ザ・キックボクシング＜マイクロワールド＞　6800円/スーパーCD-ROM専用

5月発売のソフト

1日	○テラフォーミング＜ライトスタッフ＞　6800円/スーパーCD-ROM両対応
15日	○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞　8500円/CD-ROM
5月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞　7900円/CD-ROM
5月以降	○ジェノサイド(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

6月発売のソフト

15日	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞　7300円/CD-ROM
6月	○スライムワールド＜マイクロワールド＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
6月	○F1サーカス スペシャル＜日本物産＞　7900円/CD-ROM
6月	○テラクレスタII＜日本物産＞　価格未定/Huカード
6月	○ドルアーガの塔＜ナムコ＞　価格未定/Huカード

7月以降発売のソフト

7月下旬	○シューティングゲーム(仮題)＜ビック東海＞　価格未定/Huカード
7月	○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/CD-ROM
7月以降	○ぽっぷ'nまじっく(仮題)＜RIOT＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
9月	○ザ・プロ野球SUPER＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
9月以降	○エグザイルII(仮題)＜RIOT＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
9月以降	○サークI・II(仮題)＜RIOT＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ワールドカップ(サッカー編)(仮題)＜メディアリング＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○つっぱり大相撲＜ナグザット＞　価格未定/Huカード
'92年	○ゼロヨンチャンプ2＜メディアリング＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編＜アトラス＞　4800円/CD-ROM
	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞　6800円/スーパーCD-ROM両対応
	○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
	○LOOM＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ストラテゴ＜ビクター音楽産業＞　6900円/Huカード
	○ゼロウイング＜ナグザット＞　7200円(予価)/CD-ROM
	○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○クイズの星(仮題)＜サン電子＞　6500円/スーパーCD-ROM専用
	○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM

○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ワードナの森＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○TATSUJIN＜タイトー＞　価格未定/Huカード
○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞　価格未定/Huカード
○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ゲイングランド＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○天地を喰らう＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○マーブルマッドネス＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
○ピーターパックラット＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
○TVスポーツ・スペシャル＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○マミーヘッド＜タイトー＞　価格未定/Huカード
○アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM両対応
○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞　価格未定/未定
○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○トップをねらえ! GUNBUSTER VOL.1＜リバーヒルソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○BURAI II(仮題)＜リバーヒルソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞　価格未定/Huカード
○ファージアスの邪皇帝＜ヒューマン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ふしぎの海のナディア＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ロードス島戦記＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM両対応
○ヘルファイアー＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
○盟約の定義＜ヒューマン＞　7200円(予価)/Huカード
○幻蒼大陸　オーレリア＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
○「ゴッドパニック」至上最強軍団＜テイチク＞　価格未定/Huカード
○50th＜テイチク＞　価格未定/CD-ROM
○ドラゴンナイトII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○スーパーシュヴァルツシルト2(仮題)＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM
○ダンジョンマスター セロンズクエスト＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○イースIV＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
○アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

メガドライブ

3月発売のソフト

6日	○バトルマニア＜ビック東海＞　6800円/カートリッジ
13日	○トージャム&アール＜セガ＞　6800円/カートリッジ
13日	○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞　7800円/カートリッジ
20日	○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞　8700円/バックアップカートリッジ
27日	○ピットファイター＜テンゲン＞　7800円/カートリッジ
27日	○アイルロード＜ウルフチーム＞　7800円/CD-ROM
27日	○ターボアウトラン＜セガ＞　6000円/カートリッジ
27日	○ART ALIVE＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
27日	○ストームロード＜マイクロワールド＞　6800円/カートリッジ
27日	○スライムワールド＜マイクロワールド＞　6800円/カートリッジ
27日	○サンダープロレスリング列伝＜ヒューマン＞　7400円/カートリッジ
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞　8800円/カートリッジ
中旬	○コズミック・ファンタジーストーリーズ＜RIOT＞　7800円/CD-ROM
3月	○魔法の少女シルキーリップ＜RIOT＞　7400円/CD-ROM
3月	○デスブリンガー―秘められた紋章―＜RIOT＞　7400円/CD-ROM

4月発売のソフト

3日	○A列車で行こうMD＜セガ＞　6800円/カートリッジ
24日	○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞　3880円/カートリッジ
28日	○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞　7800円/カートリッジ
29日	○大航海時代＜光栄＞　11800円/バックアップカートリッジ
上旬	○バッドオーメン＜ホット・ビィ＞　6800円/カートリッジ
中旬	○中嶋悟 F-1 HERO MD＜バリエ＞　価格未定/カートリッジ
下旬	○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞　価格未定/CD-ROM
下旬	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞　7800円/CD-ROM
下旬	○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞　8800円/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

29日	○カメレオンキッド＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
5月	○クイズスクランブルスペシャル＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
5月～7月	○ペーパーボーイ＜テンゲン＞　6800円(予価)/カートリッジ

6月発売のソフト

26日	○ツインクルテール＜WAS＞　7800円/カートリッジ
26日	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
29日	○デビッドロンソン バスケットボール＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
6月	○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
6月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
6月～7月	○ランパート＜テンゲン＞　6800円(予価)/カートリッジ

7月以降発売のソフト

10日	○炎の闘球児ドッジ弾平＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
17日	○キングサーモン＜ホット・ビィ＞　6800円/カートリッジ
7月上旬	○TOP PRO GOLF＜ソフトビジョン＞　8800円/カートリッジ
7月下旬	○天空烈伝武蔵(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
7月	○笑ゥせえるすまん＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
7月	○電忍アレスタ＜コンパイル＞　価格未定/CD-ROM
7月	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
7月	○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/カートリッジ
7月	○BURAI 八玉の勇士＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
7月	○修羅の門＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
7月～8月	○熱血高校ドッジボール部サッカー編＜パルソフト＞　価格未定/カートリッジ
8月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM
8月	○ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM
8月	○CD野球＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
9月	○魔天の創滅＜講談社総研＞　価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○シムアース＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
9月～11月	○テラフォーミング＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/CD-ROM
10月	○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
10月～11月	○スティールタロンズ＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
10月～11月	○ロードライアット＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
11月下旬	○アスリート(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM
'92年	○チェルノブ＜データイースト＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○サイドポケット＜データイースト＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○バトルスマッシュ(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
○忍者外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
○スーパー忍2＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
○ウイングコマンダー＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
○ゆみみみっくす＜ゲームアーツ＞　価格未定/CD-ROM
○スラップファイトMD＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/CD-ROM
○レミングス＜サン電子＞　価格未定/カートリッジ
○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
○パワードリフト＜電波新聞社＞　価格未定/CD-ROM
○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
○アルテイン＜トレコ＞　価格未定/カートリッジ
○封神演義＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞　価格未定/CD-ROM
○ワールドラリー＜ビスコ＞　価格未定/CD-ROM
○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
○スウィッチ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
○スプラッターハウス PART2＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
○アフターバーナーIII＜CSK総合研究所＞　価格未定/CD-ROM
○スピードボール2＜CSK総合研究所＞　価格未定/カートリッジ
○グレイランサー＜メサイヤ＞　価格未定/カートリッジ
○サンダーフォースIV(仮題)＜テクノソフト＞　価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

3月発売のソフト

6日	○ラブルセイバーII＜キングレコード＞　3800円[込]/カートリッジ
6日	○高橋名人の冒険島II＜ハドソン＞　3800円[込]/カートリッジ
6日	○ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠＜エポック社＞　4500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞　3500円[込]/カートリッジ
19日	○読本夢五誉身(天神怪戦2)＜メルダック＞　4500円[込]/カートリッジ
19日	○スーパーストリートバスケットボール＜バップ＞　4200円[込]/カートリッジ
19日	○ロボコップ2＜EPIC・ソニー＞　3500円[込]/カートリッジ
27日	○ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞の巻＜タカラ＞　3800円[込]/カートリッジ
27日	○リトルマスター2 ～雷光の騎士～＜徳間コミュニケーションズ＞　4800円/バックアップカートリッジ
27日	○プロサッカー＜イマジニア＞　3800円[込]/カートリッジ
27日	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞　3900円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○キャプテン翼VS＜テクモ＞　4200円[込]/カートリッジ
27日	○雀四郎＜サミー＞　3800円[込]/カートリッジ
28日	○バットマン リターンオブザジョーカー＜サン電子＞　3800円[込]/カートリッジ

4月発売のソフト

3日	○フック＜EPIC・ソニー＞　3500円[込]/カートリッジ
21日	○星のカービィ＜任天堂＞　2900円[込]/カートリッジ
24日	○炎の闘球児 ドッジ弾平＜ハドソン＞　4500円[込]/カートリッジ
24日	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ
28日	○ポケットバトル＜シグマ＞　3500円[込]/カートリッジ
28日	○レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
下旬	○DX馬券王Z＜アスミック＞　5900円/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

2日	○スパイVSスパイ とらっぱーず天国＜ケムコ＞　3800円[込]/カートリッジ
2日	○パネルの忍者ケサマル サラ姫お助け申す!の巻＜エポック社＞　3500円[込]/カートリッジ
上旬	○ブービーボーイズ＜日本物産＞　3800円[込]/カートリッジ
上旬	○ハイパーブラックバス＜ホット・ビィ＞　価格未定/カートリッジ
5月	○馬番指南＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
5月	○うる星やつら -ミス友引を捜せ!-＜やのまん＞　5200円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
5月	○ホームアローン＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ

6月発売のソフト

6月	○ペンタドラゴン＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ
6月	○ソリテア＜ヘクト＞　3800円[込]/バックアップカートリッジ
6月	○ハンチバック＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
6月	○中嶋悟 F-1 HERO GB'92＜バリエ＞　価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ
7月	○アレサIII＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ
7月	○ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会＜テクノスジャパン＞　3800円[込]/カートリッジ
7月	○プリンス・オブ・ペルシャ＜メサイヤ＞　3980円[込]/カートリッジ
8月上旬	○大工の源さん　ゴールド・ビルディング・カンパニー(仮題)＜アイレム＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ
8月	○ランパート(仮題)＜ジャレコ＞　価格未定/カートリッジ
8月	○クイズ世界はSHOW・BYショーバイ!!＜タカラ＞　価格未定/カートリッジ
9月	○ぬ～ぼ～＜アイレム＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ
'92年	○パチンコかぐや姫＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○アダムス ファミリー＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
○セレクションII＜ケムコ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
○トリップワールド＜サン電子＞　3500円[込]/カートリッジ
○ブルームランド＜クエスト＞　4300円[込]/カートリッジ
○SPOT＜ビー・ピー・エス＞　3500円(予価)[込]/カートリッジ
○維新の嵐＜光栄＞　5800円(予価)[込]/カートリッジ
○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞　価格未定/カートリッジ
○鉄道王II＜デービーソフト＞　3500円[込]/カートリッジ
○ダンジョンランド＜エニックス＞　4600円/バックアップカートリッジ
○モンスターメーカー2(仮題)＜ソフエル＞　価格未定/バックアップカートリッジ
○バイオニックコマンドー＜カプコン＞　価格未定/カートリッジ

ゲームギア

3月発売のソフト

13日	○ファンタシースターアドベンチャー＜セガ＞　3500円/カートリッジ
19日	○エイリアンシンドローム＜シムス＞　4500円(予価)/カートリッジ
20日	○バスターボール＜リバーヒルソフト＞　3800円/カートリッジ
27日	○モンスターワールドII ドラゴンの罠＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ

4月発売のソフト

24日	○超プロ野球 '92＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ

5月発売のソフト

29日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
5月	○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ
5月	○エアリアルアサルト＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ

6月発売のソフト

10日	○ファンタシースター外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月	○シャダム戦記＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○S&D外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

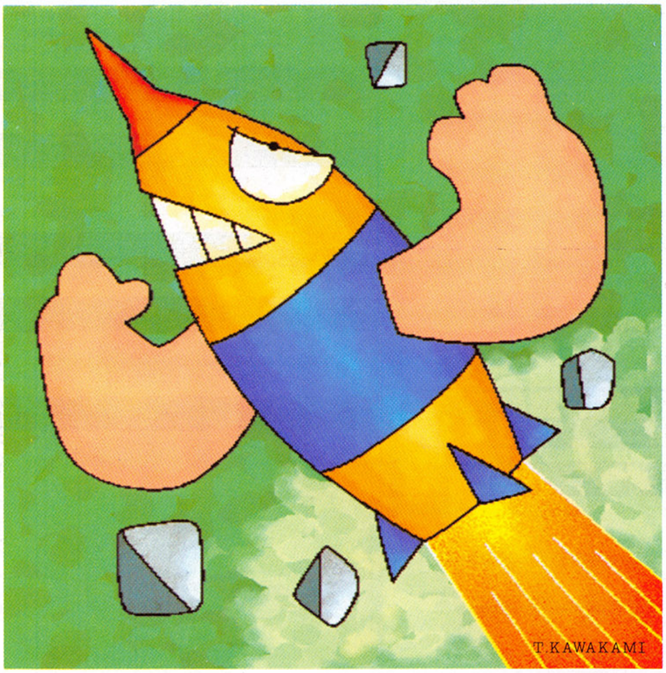
○フロッガー＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

※青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。　※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※スーパーCD・ROM²両対応とは、CD・ROM²で動かすよりもスーパーCD・ROM²で使用した方が、一度にデータを読む量が多いため、より短い待ち時間で遊べる仕様のゲームのことです。

WEEKLY ファミコン通信

1992 3・20

EDITORIAL INFORMATION



—次号特集は—

GAL'S GAMES only

魅惑のギャルゲームを一同に集めて怒濤の大特集！ 禁断のグラフィックが見られるかも……!?

次号は**3/13**発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、村田順一、佐和健治、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英　■編集協力：上野利幸、斉藤伸、渋谷洋一、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、中村真也、東谷保幸、栗原和子、菊地薫、加藤博一、香山リカ、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIOMARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、深坂憲一、辻秀和、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、まついなつき、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪とダイナミックプロ、山本貴嗣、田中秀夫、餅月あんこ

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー ファミコン通信編集部「OOOO」係

CALENDAR 3.6–3.20

3.6	FRI	週刊ファミコン通信 3月20日号発売 LOGIN 6号発売 ●マジックキャンドル ●伝染るんです。かわうそハワイへ行く。 ●スーパーパーティ・ラッシュ	●トイレキッズ ●山村美紗サスペンス 金盞花　京絵皿殺人事件 ●バトルマニア ●ラブルセイバーII ●高橋名人の冒険島II ●ドラゴンスレイヤー外伝眠りの王冠
7	SAT	MSXマガジン 4月号発売	●弟切草
8	SUN		
9	MON		
10	TUE	●囲碁指南'92	
11	WED		
12	THU		
13	FRI	週刊ファミコン通信 3月27日号発売 ●ナムコクラシックII ●パチ夫くん　十番勝負 ●極楽！中華大仙 ●HAWK F-123 ●魔物ハンター妖子 〜魔界からの転校生〜	●ライジング・サン ●トージャム＆アール ●鋼鉄帝国 ●ハドソンホーク ●ファンタシースターアドベンチャー
14	SAT	●ファイアーエムブレム外伝	
15	SUN		
16	MON		
17	TUE		
18	WED		
19	THU	週刊ファミコン通信 4月3日号発売 LOGIN 7号発売 ●究極ハリキリ甲子園 ●R.P.M. Racing	●スーパー伊忍道・打倒信長 ●新世紀GPXサイバーフォーミュラ ●夢幻戦士ヴァリス ●サイキック・ストーム ●読本夢五誉身(天神怪戦2) ●スーパーストリートバスケットボール ●ロボコップ2 ●エイリアンシンドローム
20	FRI	●スーパー桃太郎電鉄 ●それいけ！アンパンマン みんなで、ハイキングゲーム！ ●超攻合神サーディオン ●ファイナルファイト・ガイ	●Minesweeper掃海艇 ●シャイニング・フォース〜神々の遺産〜 ●バスターボール

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ ●ゲームボーイ ●ゲームギア ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時〜4時の間に☎03・3796・1916まで

1082033

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレフォン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月～金曜の午後2時～6時)

SUPER CD-ROM² SYSTEM

HE system PC Engine

あけて、びっくり!!

2月28日発売!!
税別価格 5,900円



HUMAN SPORTS FESTIVAL

ヒューマンスポーツフェスティバル

1枚のCDに、なんと3種類のゲームを収録。いずれも4人までのマルチプレイ対応。
新作、旧作をおりまぜたヒューマンのスポーツゲーム。こんなおいしーソフト、見たことないぞ。



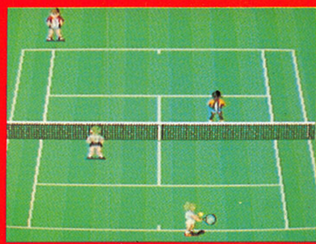
ファインショットゴルフ

アダルト感覚で楽しめるゴルフゲーム。トッププレイヤーたちを相手に全18ホールで決戦だ。対戦が熱い4人同時プレイも可能。



フォーメーション・サッカー
ヒューマンカップ'92

90年ファミコン通信BHS大賞スポーツゲーム部門第一位に輝いたヒット作「フォーメーション・サッカー」の92年版。



ファイナルマッチテニス
レディース

前作の「テニス」で遊んでいて誰もが思った疑問。「どうして女子選手がいないんだ！」というわけで今度は全員女子選手だ。

ファインショットコンテスト開催!!

業界初、1枚のCDに3種類のゲームが収納されたおいしーソフト「ヒューマンスポーツフェスティバル」に、豪華賞品が貰えるおいしー企画！ファインショットゴルフのストロークモード、全18ホール終了時のスコアを写真かビデオに撮ってご応募ください。



■あて先：ヒューマン株式会社「ファインショットコンテスト」係まで
■しめ切り／5月6日(必着)

集まれ!! 腕自慢。

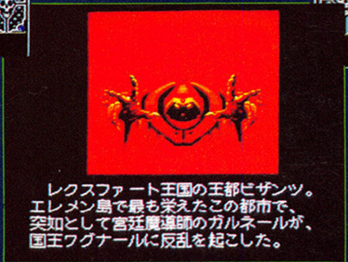
最優秀者にPCエンジンLTプレゼント。
その他上位優秀者にも豪華賞品プレゼント。
またチャレンジ賞として、応募者全員の中から抽選で200名様にテレフォンカードをプレゼント。

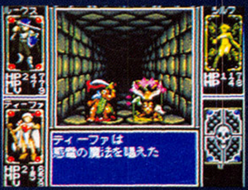
■ヒューマンくらぶ会員募集中！ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書＆申込書を送らせていただきます。

興奮の、属性と









冒険の舞台、エレメン島では地上の物質の4大元素.
「土」、「水」、「火」、「風」の純粋な力が色濃く表れている。
この地ではこの4つの力を属性と呼ぶ。
出現する魔物たち、主人公が召還する精霊や魔法はみな、
この神秘な属性のパワーに支配されているのだ。
だから、1回1回の戦闘が興奮の連続。
『カードマスター〜リムサリアの封印』、
冒険者の知恵と勇気の戦いがもうすぐ始まる。



石・岩・土などの大地そのものを構成する元素。硬い物質の象徴でもある。
「水」に強く「風」に弱い。



海・湖ばかりではなく、霧などのあらゆる水に関するものを構成する元素。
「火」に強く「土」に弱い。



空気などの気体を構成している元素。目にえない空間を満たす物質の象徴でもある。
「土」に強く「火」に弱い。



すべてを焼きつくす灼熱の炎を構成している元素。熱を帯びた物質の象徴でもある。
「風」に強く「水」に弱い。

そして、人

「人」、すなわち冒険者や人型(ひとがた)の敵は、これら4元素に含まれない「人」の属性となる。「人」は他の属性と同等で、強弱関係はない。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

いうさだめ



戦い方いろいろ
戦略的戦闘にカラダが燃える!

Card Master
リムサリアの封印



波乱万丈
3Dファンタジーロールプレイングゲーム

遭遇

＊出現したのは敵の属性は、わくの色でわかる。「土」は緑、「水」は水色、「火」は赤、「風」は黄色、「人」は灰色で表示だ。すわっ！　この人面樹は「土」。それならば「風」で対抗すべし！



精霊召還で対抗



＊伝説のカードの使い手、主人公のカードマスターは「風」の精霊シルフを精霊召還カードを使って呼ぶ。「火」の精霊エフリートと交換だ。「風」の精霊シルフの雷や真空かまいたちなどの攻撃は、ピンチに立たされた冒険者一行を必ずや救うだろう。

アイテムカードで応酬



＊主人公のカードマスターが、各元素の純粋な力の源が封じられているカードを敵の目の前に投げ出せば、そこで各種魔法と同じ効力が、MPを消費することなしに現れる。ここでは、もちろん「風」のカードを選択。このカードは3枚まで重ねて使い、効果を上げることもできる。



＊画面写真は開発中のものです。

魔法で危機脱出

＊パーティのうちの誰かが受け持つ魔法戦は当然、敵の弱点とする属性の魔法で戦っていきたい。もし、レベルの高い魔法の使い手がいたら、召還魔法で危機から抜け出す方法もある。

スーパーファミコン用カセット
カードマスター
リムサリアの封印

1992年、RPGはまた進化した。

3月27日発売

定価8,900円（税込み）

HALKEN
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-3252-6344

WEEKLY ファミコン通信 no.170
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信3月20日号(毎週1回金曜日発行)
第7巻 第12号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)
週刊ファミコン通信 3・20
ファイアーエムブレム外伝の完璧硬派な攻略法を伝授!!



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1992
T1026253030297 雑誌26253—3/20
ASCII